

# Games CD-ROM & More



Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin Quelle: IVW

**DM 9,90 mit CD-ROM**

**Sierra packt aus**

## Red Baron 2

+ Silent Thunder, MissionForce,  
Fast Attack, Earthsiege 2, Rama

**Jetzt auch für den PC**

## Ridge Racer

Harte Konkurrenz für Bleifuß & Co.

## Warcraft 2

So zwingen Sie die  
Orks in die Knie!

+ Tips & Tricks zu:  
The Dig, Stonekeep

### COVER-CD-ROM

#### 2x MOTORSPORT

Big Red Racing  
IndyCar Racing 2

#### 4x JUMP & RUN

Arcade America  
Comix Zone  
Putty Squad  
Rayman

#### 3x SIMULATION

Extreme Pinball  
SimIsle  
Battles in Time

Sollten Sie hier keine CD  
vorfinden, so wenden Sie sich bitte  
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie  
diese bitte an:

Computer Verlag  
Reklamationen PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90 427 Nürnberg

MIT CD-ROM



# WARCRAFT

## TIDES OF II DARKNESS

„Den Strategen brennt eine Frage auf den Lippen: Ist WarCraft 2 so gut wie (...)? Die Antwort: Es ist noch besser. Es hat sich wahrlich die Bezeichnung Strategiespiel verdient und unterhält trotzdem mit dichter Atmosphäre, rasanter Action und zünftigem Humor.“

*Frank Heukemes, PowerPlay*

„Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von (...) erhofft hatten (...) liebevoll übersetzte und synchronisierte deutsche Version (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!“

*Petra Maueröder, PC Games*



„Spiel des Monats 2/96“



Die Schlacht um Azeroth  
Zu Land, Wasser und in



Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.  
Komplett in Deutsch



Demnächst  
von  
**BLIZZARD:**

**PAX 2**  
**IMPERIA 2**  
THE GALACTIC EMPIRE SIMULATOR

Die bahnbrechende  
Strategie-Simulation!

Regieren Sie ferne  
Galaxien in einer  
hochtechnisierten  
Science-Fiction-Welt.

Super-Grafik in 3D!



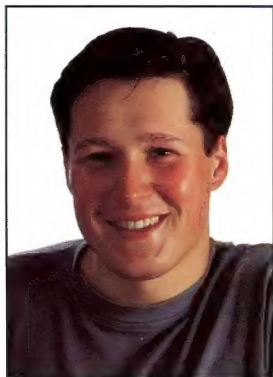
Im Exklusiv-Vertrieb von:

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

geht weiter.  
der Luft!



W  
H  
A  
T  
\$  
U  
P

Auf dem laufenden zu bleiben, ist in einer Branche wie der unsrigen schwieriger als irgendwo anders. Vor allem dann, wenn man die Computerei nur als Hobby betreibt, wie es die meisten unserer Leser nun mal tun. Denn auf dem laufenden zu bleiben heißt auch, alljährlich eine Menge Geld in schnellere Prozessoren, neue Grafikkarten und größere Festplatten zu investieren - denn nirgendwo anders wechseln die Standards so häufig wie hier. Was heute up-to-date ist, wird morgen schon wieder belächelt. Und diese Feststellung beschränkt sich nicht allein auf den PC-Sektor. Wer als überzeugter PC-Spieler in den letzten Monaten die Spiele-Abteilungen eines Kaufhauses besucht hat und dort beispielsweise Segas Saturn-Konsole in Action gesehen hat, fragt sich zu Recht: „Warum schaut das auf meinem Pentium nicht halb so gut aus?“. Da schenkt man sich zum Weihnachtsfest einen PC für einige tausend Mark und bemerkt plötzlich, daß die zehnjährige Rotznase von nebenan für ein Zehntel des Preises eine 1:1-Umsetzung des Spielhallen-Schlagers „Sega Rally“ spielen kann. Wer den Ausflug wagt und sich selbst ein solches Gerät anschafft, wird von dem einen oder anderen Spiel auch sicherlich begeistert sein. Wie lang der Spaß währt, ist freilich eine andere Frage. Denn: ersetzen schnelle 3D-Routinen auch auf Dauer den Zauber, der von einem Spiel wie Warcraft 2 oder Stonekeep ausgeht? Und genau da kommt man schon zum Punkt. Der PC ist und bleibt ein Allrounder, ein Schweizer Taschenmesser, mit dem fast alles möglich ist. Selbst wenn auf einer Spielkonsole für kurze Zeit die besseren Actionspiele erhältlich sind, ersetzt sie noch lange nicht den PC. Auf diesem Gerät kann sich jeder entfalten, wie er will - er kann Kriminalfälle lösen, seine wirtschaftlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen, Formel-1-Rennen fahren, Luftschlachten nachkämpfen oder über DFÜ neue Leute kennenlernen. Sogar arbeiten kann man damit.

## Sonic, Ecco & Co.

Wo wir gerade beim Spiele-Giganten Sega waren: nach dem PlayStation-Hersteller Sony hat auch diese Firma die Bedeutung des PC für die Umsatzzahlen erkannt. Ihr Allerheiligstes, der Igel Sonic, wird der PC-Spielergemeinde in Form eines ausgezeichneten Jump & Runs für Windows vorgestellt. Das ist noch nicht einmal alles, denn auch die Spiele Ecco - The Dolphin, Tomcat Alley, Comix Zone und Virtua Fighter Remix werden schon bald in einer PC-Version erhältlich sein. Letzteres wird übrigens nur zusammen mit der neuen Edge 3D-Karte von Diamond lauffähig sein. Auf den Seiten 28, 29 und 30 können Sie genaueres über diese Neuerscheinungen lesen. Ein paar Seiten weiter hinten stellen wir Ihnen den großen Command & Conquer-Konkurrenten Warcraft 2 vor. Unsere Redakteurin Petra Maueröder war von dem Strategie-Spiel so begeistert, daß wir es gleich zum Spiel des Monats küren mußten. Sehr gut weggekommen sind außerdem Attics Der Druidenzirkel und Sierras Gabriel Knight 2. Ansonsten fielen die Wertungen diesmal deutlich niedriger aus als in der letzten Ausgabe. Anscheinend bewahrheitet sich die Regel, daß die Hersteller Ihre größten Knüller im Weihnachtsgeschäft platzieren, wieder einmal aufs Neue. Bei Wing Commander IV blickt allerdings keiner mehr durch: das Erscheinungsdatum wurde von Electronic Arts um ein weiteres Monat aufgeschoben. Bei all der Vorbereitungsarbeit braucht man sich in der deutschen EA-Filiale in Gütersloh aber keine Sorgen um Absatzeinbußen machen. Auch mit einer gewissen Verspätung wird die Weltraum-Ballerei bei uns als heißes Eisen gehandelt.

Thomas Borovskis

Leitender Redakteur PC Games



# 10 JAHRE INTERAKTIVE UNTERHALTUNG Westwood STUDIOS

TEIL 1: 1985-1995



**Die ultimative Spielesammlung von den Machern von Command & Conquer!**

In Zusammenarbeit mit PC-Player erscheint diese einzigartige Zusammenstellung, die einen Überblick über 10 Jahre Arbeit in den Westwood Studios zeigt. Die Compilation enthält alle Titel, mit denen Westwood in den verschiedensten Genres Maßstäbe gesetzt hat.

Die Sammlung enthält außerdem eine CD-ROM, die einen Blick hinter die Kulissen der Software-Industrie gibt. Im 64seitigen vierfarbigen Begleitbuch finden Sie zusätzliche Highlights wie Work-in-progress-Berichte, verworfene Spielideen sowie Informationen zu den neuen Super-Hits Command & Conquer 2 und Blade Runner. Alles komplett in Deutsch.

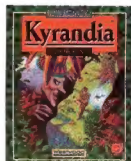
## DUNE 2

Der innovative Echtzeit-Strategie-Klassiker. Hier legte Westwood schon 1992 den Grundstein für Command & Conquer.



## KYRANDIA 1

In der Rolle des Brandon müssen Sie das Land Kyrandia vor dem Schurken und Hofnarren Malcom retten.



## KYRANDIA 2

Im zweiten Teil der Kyrandia-Sage übernehmen Sie die Rolle der Zauberin Xanthia, um das Geheimnis der „Hand of Fate“ zu lüften.



## KYRANDIA 3

Der Höhepunkt der Kyrandia-Reihe bietet als erstes Abenteuerspiel komplett 3-D-gereンドerte Hintergründe.



## LANDS OF LORE

Lands of Lore verbindet eine komfortable Steuerung und beeindruckende 3-D-Grafiken mit einem der spannendsten Rollenspiele aller Zeiten.



Westwood  
STUDIOS

PC  
PLAYER

Virgin  
INTERACTIVE  
entertainment

# INHALT

## RUBRIKEN

Chartbreaker	72
Charts	108
Coming Up!	178
Coupons	112
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114
News	8
Postscript	67
Tips & Tricks	75
What's Up?	4

## PREVIEWS

Gender Wars	36
Kingdom o' Magic	36
Ridge Racer	42
Ripper	34

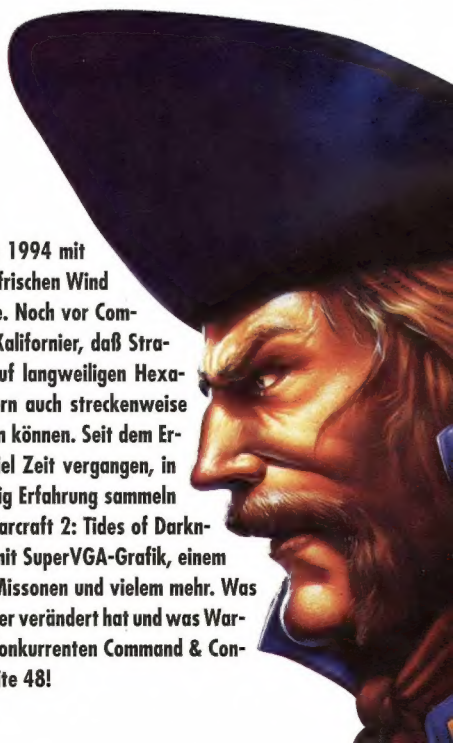
Rise o. The Robots 2	32
Star Control 3	38
The Darkening	46
Zork: Nemesis	44

## REVIEWS

Abaron	148
Alien Virus	130
Aliens	60
Assault Rigs	150
Der Druidenzirkel	56
Endorfun	120
Extreme Pinball	142
Fighter Duel	54

## Warcraft 2

Blizzard Entertainment sorgte 1994 mit Warcraft: Orcs & Humans für frischen Wind in der Welt der Strategiespiele. Noch vor Command & Conquer zeigten die Kalifornier, daß Strategiespiele nicht unbedingt auf langweiligen Hexagons basieren müssen, sondern auch streckenweise Action-Elemente zum Inhalt haben können. Seit dem Erscheinen des ersten Teils ist sehr viel Zeit vergangen, in der Blizzard Entertainment kräftig Erfahrung sammeln konnte. Herausgekommen ist Warcraft 2: Tides of Darkness, ein Echtzeit-Strategiespiel mit SuperVGA-Grafik, einem komfortablen Editor für eigene Missionen und vielem mehr. Was sich nun tatsächlich zum Vorgänger verändert hat und was Warcraft 2 von seinem schärfsten Konkurrenten Command & Conquer abhebt, erfahren Sie ab Seite 48!





Gabriel Knight 2	136
Human Recall	148
Mission Super I.Q.	116
Mortal Coil	152
Police Quest SWAT	146
ran Trainer 2	132
Raven Project	140
Ring Cycle	154
Shockwave Assault	122
Terminator: Future Shock	156
The 11th Hour	128
The Hive	126
The Martian Chronicles	158
This Means War	144
Touché	118
Trivial Pursuit	52
Warcraft 2: Tides of Darkness	48
Willi Lemkes Fußball Manager	64
Worms	124

## PD & SHAREWARE

Epic - Quo Vadis?	184
-------------------	-----

## SPECIAL

Sierra im Höhenflug	22
Sega goes PC	28
Wigald Boning im Interview	162

## PRAXIS

Tips & Tricks für Windows 95	170
------------------------------	-----

## HARDWARE

3D-Beschleuniger	164
Compaq Presario 7170	168

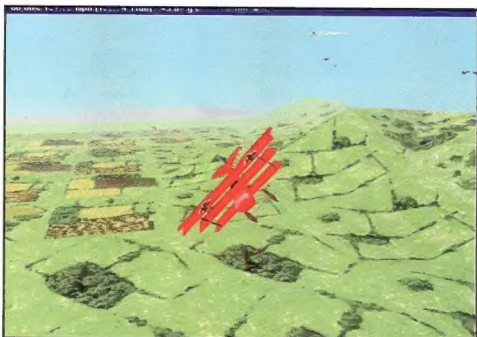
## COMPETITION

Blue Byte: Battle Isle 3	172
Sega: Virtua Fighter Remix	174
Warner Interactive: Z	176



42

Immer mehr Konsolenhersteller möchten sich ein zweites Standbein schaffen und veröffentlichten Umsetzungen ihrer Megahits für den PC. Sony Interactive hat sich nun Ridge Racer angenommen und kann damit wahrscheinlich ähnliche Erfolge erzielen wie Namco mit der PlayStation-Version. Unseren ersten Eindruck finden Sie ab Seite 42.



22

Sierra startet voll durch. Neben Red Baron 2, auf das wohl viele Flugsimulationsfans sehnsüchtig gewartet haben, stehen die Roboterschlachten Earthsiege 2 und MissionForce: Cyberstorm auf dem Programm. US-Korrespondent Markus Krichel besuchte eine höchstexklusive Pressekonferenz und brachte sensationelle Bilder mit nach Hause.



136

Jane Jensen konnte mit Gabriel Knight: Sins of the Fathers ein gelungenes Debüt feiern. Für den zweiten Teil The Beast Within recherchierte die Amerikanerin in Deutschland - der Held der Serie muß diesmal mysteriöse Vorfälle in Bayern klären und lüftet dabei das Geheimnis, das König Ludwig umgibt. Mehr erfahren Sie in unserem Test ab Seite 136.

## Fernsehen und Hörfunk

### Fernsehen

#### Bayerisches Fernsehen

Montag, 08. Januar  
15.15 Uhr  
**Computer-Treff**

#### 3sat

Montag, 08. Januar  
21.30 Uhr  
„Neues...Das Computermagazin“

#### ARD

Dienstag, 09. Januar  
21.35 Uhr  
**Globus** - Aus Forschung und Technik

#### Bayerisches Fernsehen

Mittwoch, 10. Januar  
21.15 Uhr  
**Forscher - Fakten - Visionen**  
Geht dem Computer ein Licht auf?

#### Bayerisches Fernsehen

Donnerstag, 14. Januar  
21.30 Uhr  
**TM - Das Technikmagazin**

#### 3sat

Montag, 15. Januar  
21.30 Uhr  
**HITEC**

Das Technikmagazin

#### WDR Fernsehen

Donnerstag, 21. Januar  
10.15 Uhr  
„Computerclub“  
Das aktuelle Computermagazin mit Wolfgang Back.

#### ARD

Donnerstag, 21. Januar  
17.00 Uhr  
**Ratgeber: Technik**

#### 3sat

Montag, 22. Januar  
21.30 Uhr  
„Neues...die Computershow“  
Comdex-Beiträge,

#### ZDF

Donnerstag, 25. Januar  
21.00 Uhr

**WISO - Das Wirtschaftsmagazin**  
mit dem aktuellen Computertip von Günther Alt  
Vorstellung der neu-

en WISO-Monatsdiskette.

#### 3sat

Samstag, 27. Januar  
14.00 Uhr  
„Neues...Computer für Kids“  
2. Folge: Hardware und Betriebssysteme

#### 3sat

Montag, 29. Januar  
21.30 Uhr  
**HITEC**  
Das Technikmagazin

#### 3sat

Samstag, 03. Februar  
14.00 Uhr  
„Neues...Computer für Kids“  
3. Folge: Hardware und Betriebssysteme

#### 3sat

Montag, 05. Februar  
21.30 Uhr  
„Neues...das Computermagazin“

#### ARD

Dienstag, 06. Februar  
21.35 Uhr  
**Globus** - Aus Forschung und Technik

#### 3sat

Samstag, 10. Februar  
14.00 Uhr  
„Neues...Computer für Kids“  
4. Folge: Hardware und Betriebssysteme

#### 3sat

Montag, 12. Februar  
21.30 Uhr  
**HITEC**  
Das Technikmagazin

#### Bayerisches Fernsehen

Mittwoch, 14. Februar  
20.15 Uhr  
**Forscher - Fakten - Visionen**  
Das BR-Wissenschaftsmagazin

#### WDR Fernsehen

Donnerstag, 18. Februar  
10.15 Uhr  
„Computerclub“  
Das aktuelle Computermagazin mit Wolfgang Back.

#### ARD

Donnerstag, 18. Februar  
17.00 Uhr  
**Ratgeber: Technik**

#### 3sat

Montag, 19. Februar  
21.30 Uhr  
„Neues...die Computershow“  
Das aktuelle Computermagazin von und mit Christian Spannig.

### Hörfunk

#### Ruhrwelle

Samstag, 03. Februar  
10.15 Uhr  
**ComputerCorner**

#### Radio Euro

Montag, 05. Februar  
17.00 Uhr  
„Bit für Bit“

#### Deutsche Welle Radio

Montag, 12. Februar  
11.35 Uhr  
**Padium**  
Computer-Welt

#### Bayern 2

zweimal monatlich  
montags  
16.30 bis 17.00 Uhr  
„Fatal Digital“  
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk“

#### Radio ffn

montags  
14.40 Uhr  
„Der kleine Computer“  
gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender

#### Radio Hamburg

montags  
17.00 Uhr  
„Chipsfrisch“

#### Radio Mainwelle

montags  
17.40 Uhr  
„Computer-Ecke“

#### Info-Radio

(Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)  
mittwochs  
15.40 Uhr  
**High-Tech**

#### NDR 2

mittwochs  
19.05 Uhr  
**Club Online**  
mit einzelnen Beiträgen aus der Computerverwelt online

#### SDR 3

donnerstags  
18.00 Uhr  
**Point - Computerspiel-Tip**

#### Deutschlandfunk

sonntags  
16.30 Uhr  
„Forschung aktuell“  
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

#### WDR 5

sonntags  
10.45 - 11.00 Uhr  
„Radio 5 am Vormittag“  
Ratgeber: Computer

**Änderungen vorbehalten.**

## HOTLINES

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Acclaim	(0211)5233222	24h
Ascon	(05241)966933	Mo - Fr, 1400-1700
Attic	(07431)54323	Mo - Fr, 0800-1800
Blue Byte	(0208)4508888	Mo - Fr, 1430-1730
Bornica	(06107)945145	Mo - Fr, 1500-1800
Electronic Arts	(05241)26024	Mo, Mi, Fr, 1400-1700
Gametek	(0180)5304525	24h/Tag
Greenwood	(0234)9645050	Mo - Fr, 1500-1800
Ikaron	(0241)911971	Mo, Do, Fr, 1530-1830
Infogrames	(0221)4543107	Mo - Fr, 1500-1800
Max Design	(0043)368724147	Mo - Fr, 1500-1800
Neo	(0043)16074080	Mo - Fr, 1500-1800
Sega	(040)2270961	Mo - Fr, 1000-1800
Sierra	(06103)994440	24h/Tag
Softgold	(02131)965111	Mo, Mi, Fr, 1600-1800
Software 2000	(05241)986010	Mo - Fr, 1100-1300
Red Balloon	(05241)807080	Mo - Fr, 1100-1300
Virgin	(040)391113	Mo - Do, 1400-1800
Warner Inter.	(040)27855306	Di + Do, 1500-1800

## PC GAMES CD-ROM

### Dark Sun für DM 19,80!

Im Januar erscheint auf der PC Games CD-ROM das Rollenspiel Dark Sun: Shattered Lands.SSI und TSR konnten für diese erfolgreiche Brettspielumsetzung reichlich Lorbeeren einstecken. Eine überaus faszinierende Story mit verschiedenen, unabhängigen Handlungssträngen zeichnet Dark Sun aus. Fans der Romanserie und des Brettspiels kommen genauso auf ihre Kosten wie Rollenspieler, die sich noch nicht mit Dark Sun beschäftigt haben: die Lektüre der gleichnamigen Bücher ist nämlich nicht Voraussetzung.





„Endlich ist er da,  
der **Rolls Royce**  
unter den Flugsimulationen...“  
„...der heieste Kandidat fr  
den Titel '**Beste Flugsimulation**  
**aller Zeiten**'.“

Sascha Gliss (PowerPlay)



**EF**  
**2000**  
**TX**

## Gerüchte & News aus Amerika

**Markus Krichel**  
faßt die aktuellen  
News aus USA für  
Sie zusammen



Wann erscheint Wing Commander 4? Ist die Verschiebung auf den 22. Dezember ein kleiner Schönheitsfehler oder bahnt sich für Origin eine Blamage an? Auf den ersten Blick kurzfristige Verschiebungen wie diese entwickeln sich für die Marketing-Abteilungen der Softwarefirmen zum effektiven PR-Werkzeug. Der Grund: die monatlich erscheinenden Softwaremagazine werden praktisch gezwungen, in jeder Ausgabe über das Spiel zu berichten. Aktuelle Beispiele: The Dig und Stonekeep. Wäre der Zeitunterschied größer (und realistischer?) würde zwischenzeitlich das Interesse erlöschen. Auf die Hoffnung hin, daß Origin mich Lügen straft, hier nun mein Beitrag zum lustigen Premiere-Ratespiel: Wing Commander 4 erscheint im März!

Nach den nicht immer überzeugenden Leistungen digitalisierter Schauspieler greift die Industrie wieder tief in den Talentpool und bringt Scriptwriter und Schriftsteller zum Vorschein. Fantasy und SciFi sind die bevorzugten Genres: Shannara von Terry Brooks, die Mars-Chroniken von Ray Bradbury oder Rama von Arthur C. Clark und Gentry Lee sind aktuelle Beispiele für die „New Wave of Literature“. Der Computer eignet sich für Umsetzungen dieser Art perfekt. Hollywood lehnt Verfilmungen solcher Stoffe wegen zu hoher Produktionskosten im FX-Bereich routinemäßig ab. Autoren finden daher hier eine willkommene Alternative.

## Diablo, Shattered Nations

Blizzard wirbelt weiter

Blizzard Entertainment, erfolgsverwöhnter Neuling und neuer Darling der Industrie, schickt seinen beiden Erfolgsprodukten Warcraft I und II gleich zwei neue Aspiranten hinterher: Diablo ist ein Fantasy-Adventure mit leichten Ähnlichkeiten zu Ultima 8. In einer riesigen unterirdischen Spielumgebung werden Dämonen und Geister bekämpft. In Shattered Nations besteht die Aufgabe des Spielers darin, mit militärischen und wirtschaftlichen Mitteln die fast schon ausgerottete Menschheit am Leben zu erhalten.



Diablo wirkt auf dem ersten Blick wie ein Plagiat von Ultima 8, soll aber wesentlich mehr Atmosphäre bieten.



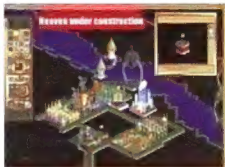
Shattered Nations zeichnet sich durch hervorragende Zwischensequenzen und eine interessante Story aus.

## Afterlife

LucasArts simuliert

Mit Afterlife weicht LucasArts erstmals von der Schiene Adventure/Action ab. In der Fantasy-Simulation Afterlife übernimmt der Spieler die Verantwortung über das Jenseits, das Leben nach dem Tod, Himmel und Hölle oder was auch immer der korrekte polit-religiöse Ausdruck sein mag. Sie übernehmen die Rolle eines „Bezirksmanagers“ für das Jenseits. Ihre Aufgabe besteht darin, eine Umgebung zu schaffen, die den Seelen der Dahingeschiedenen (darunter auch jede Menge Aliens) ein nettes Plätzchen für die Ewigkeit bietet. Solange die Seelen zufrieden sind, läuft alles praktisch. Wenn nicht, fahren Sie (wortwörtlich) zur Hölle.

LucasArts macht sich auf zu neuen Ufern: Afterlife ist eine Simulation!



## The Great Game

Warmer Krieg

Könnte es einen eindeutigeren Beweis für das Ende des Kalten Krieges geben als Spycraft: The Great Game von Activision? William Colby, ehemaliger Direktor des CIA und Oleg Kalugin, Chef des KGB, kollaborieren an einem Spiel, in dem der Spieler in die Rolle eines Geheimagenten schlüpft. In mehreren Spionagemissionen dürfen Sie beweisen, ob Sie das Zeug zum internationalen Doppelagenten haben.

Der Kalte Krieg ist - zumindest für Activision - noch lange nicht vorbei. William Colby (CIA) und Oleg Kalugin (KGB) werkeln kräftig mit.





„Für mich ist der  
**Eurofighter**  
die mit Abstand  
**beste**  
**Flugsimulation.**“

Florian Stangl (PC Player)



## Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis  
schreibt über  
Bugs in  
Abenteuerspielen



Gerade im Bereich der Adventure- und Rollenspiele, in dem traditionell am wenigsten mit aufwendigen 3D-Routinen oder großen internen Verwaltungstabellen gearbeitet wird, sollte man meinen, daß Bugs kein großes Problem darstellen. Bei einigen Neuerscheinungen der letzten Monate war das aber anders: Oliver „Stonekeep“ Menne traute seinen Augen nicht, als sich sein neues Lieblingsspiel in der fertigen deutschen Version plötzlich mit eigenartigen Fehlermeldungen von ihm verabschiedete, wo er doch die reviewfähige Betaversion in der letzten Ausgabe als schon „erstaunlich bugfrei“ lobte. Wurden in der Endversion vielleicht noch ein paar Bugs eingefügt, damit die Freude über den ersten Bugfix beim Käufer umso größer wird?

### Geplatzte Verabredung

Ebenfalls unerklärlich sind uns die Inkompatibilitäten von The 11th Hour gegenüber einer Reihe verbreiteter Grafikkarten. Bei uns in der Redaktion mußten wir insgesamt drei verschiedene PCs durchprobieren, bevor wir das gute Stück zum Laufen brachten. Diese klägliche Erfolgsquote war allerdings noch vergleichsweise hoch, wenn man sie dem interaktiven Anmach- und Bagger-Film „Blind Date“ gegenüberstellt, der kurz vor Redaktionsschluß noch bei uns eintrudelte. Die fröhliche Erwartung (der männlichen Kollegen) auf ein paar unterhaltsame Stunden wurde von einem „unzulässigen Aufruf einer .DLL-Datei“ schnell wieder abgekühlt. Leider konnten wir in der Kürze der Zeit nicht einen einzigen „Blind Date“-tauglichen Rechner aufreiben und müssen den Test deshalb bis zur nächsten Ausgabe verschieben.

## McK Kenzie & Co

Her mit den Jungs

In einer männerdominierten Branche suchen Frauen und Mädchen vergeblich nach Software, die nur auf ihre Interessen zugeschnitten ist. Die eine oder andere Ausnahme kommt dennoch vor: Bei McKenzie & Co, das jetzt von her-Interactive (eine Tochter der American Laser Games) auf den Markt gebracht wird, deutet schon der Gratis-Lippenstift in der Packung an, daß ein junger Mann besser seine Finger davon lassen sollte. Der Interaktive Film beschäftigt sich mit allem, was Mädchen im Alter von 15-20 so im Kopf herumschwirrt. Nach Meinung des Herstellers ist das: Schminken, Klamotten, Telefonieren und Jungs. Wen nicht stört, sich genau in dieses dumme Klischee pressen zu lassen, soll sich die fünf CDs ruhig einmal anschauen. Und selbst für Jungs ist die Packung ein wahrer Geheimtipp: so viel gelacht haben wir schon lange nicht mehr.



## Down in the Dumps

Durchgeknallte Aliens



Frisch aus dem Render-Computer:  
Großmutter Blub ist eine Schönheit.

Aliens, wie man sie sonst nicht sieht: Familie Blub bei einem unfreiwilligen Erden-Aufenthalt.

Ein Adventure mit wirklich einzigartiger Grafik und irrwitziger Story ist noch im März von Philips Media für die Veröffentlichung vorgesehen. Bei Down in the Dumps

macht der Spieler die Bekanntschaft einer völlig durchgedrehten Alien-Familie, die wegen einer Raumschiffpanne auf dem Planeten Erde strandet. Um die Familienkutsche wieder flugtauglich zu machen, müssen alle Einzelteile des Raumschiffs wieder zusammengetragen werden. Dieses Ziel wird erreicht, indem man sich abwechselnd der verschiedenen Familienmitglieder bemächtigt und deren individuelle Fähigkeiten ausnützt. Die Darstellung der Comic-Figuren (die allesamt aus dem 3D-Studio stammen) läßt auf ein Grafikspektakel à la Heart of Darkness schließen.

## Joint Venture

Neues Projekt von Sunflowers

Zusammen mit dem englischen Entwicklungsteam Software Asylum arbeitet die Obertshausener Softwareschmiede Sunflowers derzeit an einem humorvollen Comic-Adventure, das neben Auge und Gehirn vor allem das Ohr des Spielers ansprechen soll. Ganze 17 verschiedene Musikstücke, deutsche Sprachausgabe und 120 verschiedene Locations sollen den amerikanischen Adventure-Großproduktionen paroli bieten. Obwohl ein offizieller Name für das Grafikadventure noch nicht feststeht, soll es noch vor Ostern in den Regalen stehen.



Ein Grafikadventure in schrägem Stil. Sunflowers haut auf die Pauke.



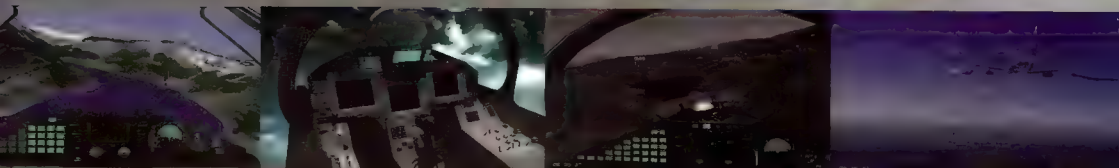
# EF 2000

OUT NOW  
KOMPLETT  
IN DEUTSCH  
AUF CD-ROM



„EF 2000 ist ein technisch hervorragendes  
Spiel, das einem **Ausbildungsprogramm**  
zum **Jetpiloten** nahekommt...“

Thomas Borovskis (PC Games)



Im Exklusiv-Vertrieb von:



## Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menno schreibt  
über Titelschutz  
in der  
Softwareindustrie



Jetzt ist wohl auch die Softwarebranche nicht mehr vor Titelschutz- und Abmahnverfahren sicher. Jüngstes Beispiel: Quake! Ein gerissenes Unternehmen aus Deutschland hat sich den unter Computerspielern überaus geläufigen Titel schützen lassen. Mit welchen Hintergedanken, ist momentan noch unklar, doch eines steht fest: id Software wird sich für ihr 3D-Actionspiel einen neuen Namen einfallen lassen - und diesen so lange geheimhalten, bis das Produkt fertiggestellt ist. Im Internet und auf CompuServe hat man sich kurzerhand auf einen Arbeitstitel geeinigt: not-Quake! Vielleicht muß sich Origin demnächst auch einen anderen Titel für Wing Commander einfallen lassen.

### PlayStation & Co.

Noch ein paar Meldungen aus der Gerüchteküche: nach Ridge Racer und Destruction Derby sollen weitere PlayStation-Titel für den PC umgesetzt werden. Wer letztlich zum Konvertierungsskalpell greift, ist leider noch nicht bekannt, aber zumindest sollen Spiele wie Tekken und To-Shin-Den schon bald für den PC erscheinen - und das ohne Zusatzhardware! Jetzt sind dann also auch die Zeiten vorbei, in denen PC-Besitzer mit hohen Ansprüchen an Grafik und Sound in die Spielhalle abwandern müssen.

## Strike Base

Sorry, Max Design

In der letzten Ausgabe konnte wir Ihnen das neueste Spiel von Max Design vorstellen. Leider ist uns dabei ein kleiner Fehler unterlaufen. Strike Base (und nicht Strike Force) ist der richtige Titel des Spiels. Entschuldigung!



In Ausgabe 1/96 hatten wir das neue Actionsspektakel von Max Design als Strike Force bezeichnet. Der richtige Titel lautet: Strike Base!

## Primal Rage

Blizzard wirbt für Virgin

Primal Rage läßt die Kassen klingeln. Der überwältigende Erfolg der munteren Urzeitprügelei hat Virgin Records dazu animiert, den Hauptcharakter Blizzard auf das Cover einer neuen Doppel-CD zu bannen. Primal Rage - The Album ist der Titel dieser feinen Mixtur aus Indie, Grunge und Techno!



Primal Rage goes Indie! Die Virgin CD „The Album“ hat den Dinosaurier Blizzard auf dem Cover. Fans sollten sich dieses Schmankerl nicht entgehen lassen.

## Thunderhawk 2 Helikopter-Action

Auf dem Saturn staubt Thunderhawk 2 im Augenblick reichlich Lorbeeren ab. Jetzt bringt Core Design das reissende Actionspiel auch für den PC. Wer eine Simulation im Stil von Gunship 2000 oder Apache Longbow erwartet, wird leider enttäuscht sein, dafür dürfen sich Actionfans umso mehr auf packende Levels im perfekten Design freuen. Thunderhawk 2 verfügt über eine ausgezeichnete En-

gine, die vor allem Landschaften und Objekte extrem realistisch darstellen kann. Darüber hinaus stehen mehrere Cockpit-Ansichten und Waffensysteme en masse zur Verfügung. Das stimmige Leveldesign sorgt dafür, daß das Meistern einer Mission kein Zuckerschlecken wird: simple Haudrauf-Aufträge gibt es nur selten, vielmehr müssen bestimmte Missionsparameter erfüllt werden.



Thunderhawk 2 verfügt über eine hervorragende Grafikeinheit und kann außerdem durch ausgezeichnetes Gameplay überzeugen.

## Tempest 2000

Atari schlägt zurück

Unter dem neuen Label Atari Interactive entwickelt der Jaguar-Hersteller nun auch Spiele für den PC. Als erster Titel steht Tempest 2000, an das sich Nostalgiker gerne erinnern, auf dem Programm. Wie bei Novastorm müssen Sie sich mit einem Raumschiff durch knüppelharte, aber grafisch nicht gerade aufregende Level kämpfen. Die eher simple Polygon- und Vektorgrafik scheint wohl nicht mehr ganz zeitgemäß zu sein...



Tempest 2000 gilt unter Insidern als echter Klassiker. Jetzt wird das schon etwas angestaubte Spiel auch für den PC umgesetzt! Ob das jedoch etwas am Spielprinzip ändert?





## Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

**Harald Wagner**  
erzählt das Märchen  
von den immer  
besseren Spielen



Endlich, so war vor kurzem auf einer Pressekonferenz zu vernennen, können sich die Spielehersteller voll und ganz auf gutes Spieledesign konzentrieren. Da moderne Hardware (allen voran 3D-Beschleunigern) den Programmierern den größten Teil ihrer Arbeit abnimmt, können sie sich nun vornehmlich auf das Gameplay konzentrieren. Endlich. Wurde auch Zeit. Nachdem sich ja in den letzten zwölf Jahren auf dem Hardwaremarkt nichts Entscheidendes getan hat, ist es für eine echte Innovation höchste Zeit. Die geringfügig gestiegenen Prozessorleistungen (etwa der Faktor 60), die etwas schnelleren Grafikkarten und Festplatten sowie neue Speichermedien konnten ja bisher die Hersteller nicht dazu überreden, mit zahlreichen wirklich neuen Spielideen in technischer Perfektion den Markt zu überschwemmen. Offensichtlich wurden die Programmierer immer fauler, schneller Assemblercode wird kaum noch verwendet und technische Kniffe scheinen verlorengegangen zu sein. Aber glücklicherweise geben die Hoffnung ja nicht auf - wird nun alles besser. Die Möglichkeiten der Hardware werden nun restlos ausgeschöpft, die unterforderten Programmierer kreieren in ihren Mußestunden neue Spiele, der Aufwand sinkt (und damit die Preise). Das sollen uns die Jungs von Sega oder Sony erst einmal nachmachen...

## Kaufrausch

Firmenübernahmen machen auch vor der Unterhaltungsbranche nicht halt. Gerade der Softwaregigant Sierra verstärkt seine Marktstellung durch den Zukauf bestehender Firmen, wie zum Beispiel den Kochbuchhersteller Arion Software, den Druckspezialisten Pixellite Group oder den Gartenplaner Green Thumb Software. Aber auch im Spielebereich blieben die Einkäufer nicht untätig: Der Flugsimulatorhersteller SubLogic wurde mit dem Ziel integriert, eine Serie von zivilen Flugsimulationen zu erstellen, die auf Sierras 3D-Landschaftstechnologie basieren soll. Da die speziell für Windows 95 designten Grafikroutinen jedes Bit Leistung aus modernen Grafikkarten herausholen sollten, paßt es gut ins Bild, daß auch der Softwarehersteller Papyrus übernommen wurde. Die-



**NASCAR hat eine neue Mutter. Demnächst auch Rennsimulationen bei Sierra?**

ser Hersteller (Indy Car Racing, NASCAR Racing) hat sich durch zahlreiche Anpassungen seines NASCAR Racing an verschiedene 3D-Beschleunigerkarten bereits einen guten Namen gemacht und wird wohl auch bei Sierra in dieser Hinsicht von großem Nutzen sein.

## MS FlightSim 95

Die von Sierra angekündigte „erste ernsthafte Alternative zu Microsofts Flight Simulator“ läßt Microsoft offensichtlich nicht unberührt, so daß Microsoft für seine strategisch wichtige MS Home-Reihe die Firma BAO einkaufte. Bruce Artwicks Firma BAO hat sich durch zahlreiche

Zusatzszenarien zu MS Flight Simulator empfohlen. Geplant ist, zusammen zahlreiche neue Produkte für die MS Home-Reihe zu erstellen, allen voran natürlich der MS Flight Simulator für Windows 95.

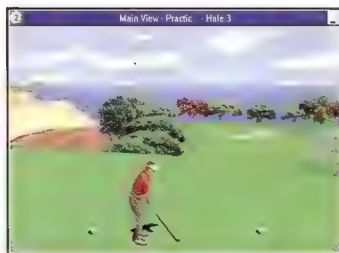
## Warbird

Nach Confirmed Kill und Air Warrior gibt es nun eine weitere ernstzunehmende Flugsimulation für Onlinespieler. Warbird, z. B. im FSFORUM von CompuServe kostenlos erhältlich, ist eine militärische SVGA-Flugsimulation, die über Modem und Nullmodem, vor allem aber auch über beliebige Netzwerke gegeneinander gespielt werden kann.



**Nur mit Modem oder schnellem Netzwerkzugang zu empfehlen: Warbird ist eine netzwerkfähige Flugsimulation.**

## MS Golf 2.0



**Wenig neues für Windows 3.x-Besitzer, unter Windows 95 wird MS Golf dagegen netzwerkfähig.**

Die in den USA bereits erhältliche Flugsimulation MS Golf 2.0 wird in einer eingedeutschten Fassung auch bald bei uns erscheinen. Das Windows-Spiel verfügt über SVGA-Grafik sowie zahlreiche Möglichkeiten zum Analysieren der Plätze wie z. B. Fly-By-Views und Kursquerschnitte. Natürlich sind bereits Zusatzplätze angekündigt. Unter Windows 95 lassen sich Golfpartien sogar über Netzwerk- und Modem spielen.





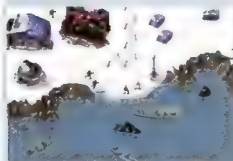


## WiSims & Strategie & Denkspiele

**Petra Maueröder**  
schreibt über  
den Kampf  
der Echtzeit-  
Giganten



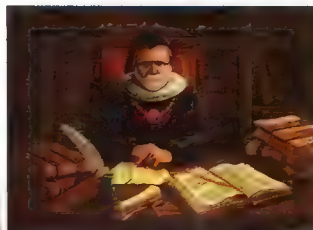
Das nennt man Geschäftssinn: Anfang Februar 1996 werden Command & Conquer-Süchtige erneut zur Kasse gebeten - allerdings kostet die erste Mission-CD-ROM „Der Ausnahmezustand“ mit zehn Multiplayer-Karten und zwölf komplett neuen Levels nur DM 29,80! Im Oktober veröffentlicht Virgin dann „Red Alert“, das die Story von C&C mit zusätzlichen Gebäuden und Einheiten (u. a. Zerstörer, Kreuzer, U-Boote), 40 Einzelmissionen und einem Netzwerk-Modus für bis zu sechs Spieler fortsetzt. Der dritte Teil mit dem Untertitel „Tiberium Sun“ kommt wahrscheinlich erst Anfang 1997 - und zwar auf vier CD-ROMs exklusiv für Windows 95. Als herausragendste Neuerungen nennt C&C-Produzent Brett Sperry eine verbesserte künstliche Intelligenz, neue Videosequenzen und vor allem SVGA-Grafik. Nur zur Erinnerung an die Adresse der Westwood Studios: Nicht in zwei Jahren, sondern schon seit Dezember 1995 genießen WarCraft 2-Käufer hochauflösende Animationen, freuen sich über einen fantastischen Karten-Editor (den behält die Konkurrenz aus Las Vegas lieber für sich) und haben Zugriff auf Levels ohne Ende. Auch so sichert man sich Sympathien!



## Die Fugger 2

Des Kaisers neue Kleider

Wenn Sie vor Jahren begeistert die historische Wirtschaftssimulation Die Fugger gespielt haben, sollten Sie sich die kommenden Oster-Feiertage vornehmen. Denn für diesen Termin hat der Obertshausener Hersteller Sunflowers den Nachfolger Die Fugger 2 angekündigt, der unmittelbar an die Geschehnisse des ersten Teils anschließt und bis zu sechs Spieler vor dem PC versammelt. Handgezeichnete sowie gerenderte SVGA-Bilder und die Original-Musik dieser Epoche sorgen für einen zeitgemäßen Auftritt.



Der Buchhalter informiert Sie über Ihre aktuelle Finanzlage. Wer zuviel Geld investiert, kann dem Bankrott schnell näher sein, als ihm lieb ist (oben).

Feine SuperVGA-Grafiken geben Fugger eine ganz neue Dimension (links).

## The War College

Nachhilfe in Sachen Strategie

Mit der Simulation The War College von Gametek können Sie fünf große Schlachten der Weltgeschichte noch einmal nachleben. Begleiten Sie Caesar nach Pharsalos, beobachten Sie Napoleon bei Austerlitz und versetzen Sie sich in die Lage Hindenburgs beim Kampf gegen die russische Armee. Außerdem dabei: Das „Unternehmen Barbarossa“ und die Auseinandersetzung bei Antietam. Die hoch-



Übersicht ist bei einem Strategiespiel oberstes Gebot: The War College bietet deshalb eine Vogelperspektive.

auflösenden Schauplätze lassen sich aus jeder Perspektive betrachten, wobei der Spieler auch mit anderen Taktiken experimentieren darf. Darüber hinaus wird auf die Geschehnisse am Rande dieser Konflikte eingegangen. Geplanter Release: Februar.

Bei The War College können Sie verschiedene Epochen auswählen: hier sehen Sie die Zeit der alten Römer.

## Telegramm

Die SimBox von Greenwood Entertainment enthält mit Mad TV, Der Planer und dem ran Trainer drei der erfolgreichsten deutschen Wirtschaftssimulationen +++ Der Hexagon-Strategieklassiker Battle Isle 2 von Blue Byte, das preisgekrönte Attic-Rollenspiel DSA 2: Sternenschweif und Ascons Fußballmanager Anstoß sind die Bestandteile der empfehlenswerten Compilation made in Germany +++ Ebenfalls seit kurzem im Handel: Die CD-ROM-Version der Krankenhaus-Simulation Biingl, die sich von der Disketten-Form durch ein kurzes Intro-Video und einen abgemilderten Schwierigkeitsgrad unterscheidet. +++ Im Business-Package der Essential Selection von MicroProse und Electronic Arts stecken die beiden Top-WiSims Transport Tycoon und Theme Park.



MILD POWER



JAVAANSE  
MILD

JONGENS  
LD  
Zigarette Tobacco

JAVAANSE JONGENS

## Multimedia & Online & Hardware

**Herbert Aichinger**  
erzählt von der  
besinnlichen  
Nachweihnachtszeit



Pünktlich nach dem Weihnachtstfest trudeln die nicht rechtzeitig fertig gewordenen PC-Erweiterungen in den Computerläden ein. Während Hersteller wie beispielsweise Number Nine bewußt diesen Nachteil in Kauf nahmen, um ein ausgereiftes Produkt vorstellen zu können, merkt man anderen Artikeln an, daß es sich um einen Schnellschuß handelt. So verfügt Creative Labs' 3D-Blaster zwar über den gleichen Grafikchip wie die 9FX Reality 3D von Number Nine, trotzdem hat er weitaus weniger Features und effektive Rechenleistung zu bieten. Was noch schwerer wiegt: Die portierte Software weist unzählige Programmfehler auf. Wie jedes Jahr erschüttert die Soft- und Hardwareindustrie das Vertrauen in die PCs, andere Plattformen, wie etwa Spielkonsolen oder Macs, werden davon erstaunlicherweise verschont. Auch Online-Dienste locken mit weihnachtlichen Inhalten und verschenken großzügig Schnupperzugangsberechtigungen - und verschweigen dabei den Frust, der den User beim Blick auf die erste Telefonrechnung des neuen Jahres erwartet. Das immer buntere und „interaktiver“ Internet, mittlerweile von nahezu jedem Onlinedienst aus zu erreichen, läßt die ohnehin gestiegenen Telefonkosten in die Höhe schnellen. Glücklicherweise findet das Weihnachtsspektakel nur einmal im Jahr statt.

## Joysticks

Ein erfreulicher Monat für Simulations- und Actionfans: gleich vier überaus stabile und gleichzeitig relativ preiswerte Controller wurden neu vorgestellt:

Der **XL Action Controller** von Thrustmaster sieht zwar sehr billig aus, mit dem Coolie-Hat und vier Feuerknöpfen ist er technisch jedoch für nahezu alle Spiele gerüstet. Der vierte Feuerknopf liegt unter dem kleinen Finger, so daß ein versehentliches Betätigen sehr wahrscheinlich ist. Der sehr exakte Joystick hat einen Plastik Kern, ist anschließbar als Thrustmaster FCS und mit einem empfohlenen Verkaufspreis von **79,95 DM** das preiswerteste Modell von Thrustmaster.



Von Interact kommt der **PC Optix SV-205**. Durch berührungsfreie Stickabfrage ist der Kunststoffjoystick verschleißfrei und sehr exakt. Er verfügt über drei Achsen und vier Feuerknöpfe, der winzige vierte liegt jedoch so unglücklich, daß auch Knopf 2 und 3 immer mitgedrückt werden. Immerhin liegt er sehr gut in der Hand und kann mit einem Preis von ca. **70 DM** mit so manchem 2-Achsen-Stick mithalten.



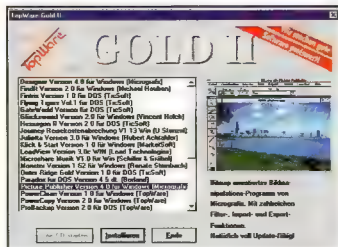
Ebenfalls von Interact sind die **PC Flight Force-Sticks**. Die exakten und leichtgängigen Metalljoysticks liegen satt auf dem Tisch, sprechen sofort an und gehören zum stabilsten, was jemals in der Redaktion zu finden war - nicht ohne Grund gibt ein Hersteller drei Jahre Garantie. Der **SV-240** ist ein 2-Achsen/2-Knöpfe-Joystick, der mit einem Preis von **69,95 DM** nicht unbedingt billig ist.



## Topware Gold II

45 Programme für 130 Mark

Auf der Gold II-CD-ROM sammelt Topware nahezu alles, was sich für wenig Geld lizenzieren ließ. Die insgesamt 45 Programme, darunter Produkte wie Paradox 4.5, Micrografix Picture Publisher 4.0 oder Designer 4.0 kosten zusammen über 10.000,- DM (empf. Verkaufspreise), die CD, die größtenteils aus registrierter Shareware besteht, kostet gerade mal DM 49,90. Allerdings kann man bei Bedarf einige Hunderter loswerden: die Paradox-Handbücher beispielsweise kosten weitere 129,00 DM. Warum darüber hinaus einige Dateibesreibungen die Vollversionen als Shareware kennzeichnen, bleibt wohl ein Firmengeheimnis.

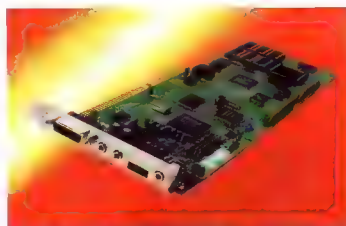


Die CD-ROM Gold II von Topware enthält zahlreiche nützliche Programme und Utilities.

## Soundmeister

Guillemot Maxi Sound 32 Wave FX

Einen preiswerten Einstieg in die Klangqualitäten eines General Midi-Synthesizers verspricht Guillemot Int. mit seiner Maxi Sound 32 Wave FX. Die zu allen gängigen Standards softwarekompatible Soundkarte ist mit nur 1 MB Samples bestückt, läßt sich jedoch



Die **Maxi Sound 32 Wave FX** verspricht ausgezeichneten Sound für wenig Geld.

auf 2 MB aufrüsten. Neben dem Anschluß für Panasonic- und EIDE-CD-ROM-Laufwerke findet sich auch eine Steckleiste für WaveTable-Upgrades.

Auf der mit 289,00 DM preiswerten und klanglich durchaus zufriedenstellenden Karte lassen sich WaveBlaster II oder der Maxi Korg Wave (ebenfalls von Guillemot) für 259,00 DM anschließen.



# RUF DER WILDNIS!



**“DANK EINES  
GROßZÜGIGEN  
INVENTARS MEHR  
TIEFE ALS  
DER FILM”**

PC PLAYER

Die Suche nach der verlorenen Stadt Zinj  
bringt Sie in die Tiefe des Dschungels.  
Geheimnisvolle Puzzle-Rätsel vor Ihnen,  
eine Horde mutierter Affen hinter Ihnen.  
Bis an die Zähne mit High-Tech bewaffnet  
und mit einem Partner zur Seite,  
haben Sie eine Chance durchzukommen.  
Aber nur eine ganz kleine...

- Sensationelle Render-Grafiken
- Dichte, atmosphärische Storyline
- Supergute Full-Motion-Sequenzen
- High-Tech-Grafik und -Sound auf neuestem Stand

# CONGO

## THE MOVIE™

### DESCENT INTO ZINJ

ERST DER BESTSELLER, DANN DER KINOHIT-JETZT DAS GAMEPLAY!

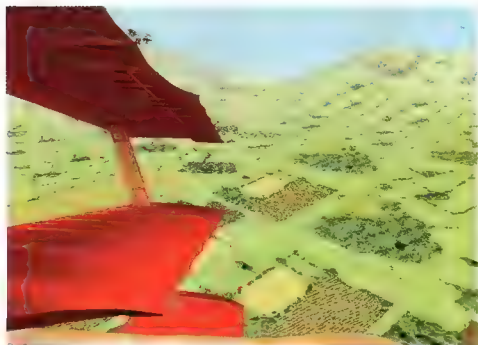


Erhältlich auf PC CD-ROM - überall dort, wo  
Unterhaltungssoftware verkauft wird.

© 1995 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Congo: The Movie und alle damit verbundenen Eigentumsrechte sind Handelsmarken von Paramount Pictures.

**VIACOM**  
newmedia

DISTRIBUTED BY CIO



Ein Blick über die Schulter zeigt nicht nur die phantastischen Landstriche, sondern auch den Aufenthaltsort eines Gegners.



Eine detaillierte Landschaftsdarstellung, die auch Berge und Täler beinhaltet, zeichnet Red Baron 2 aus.

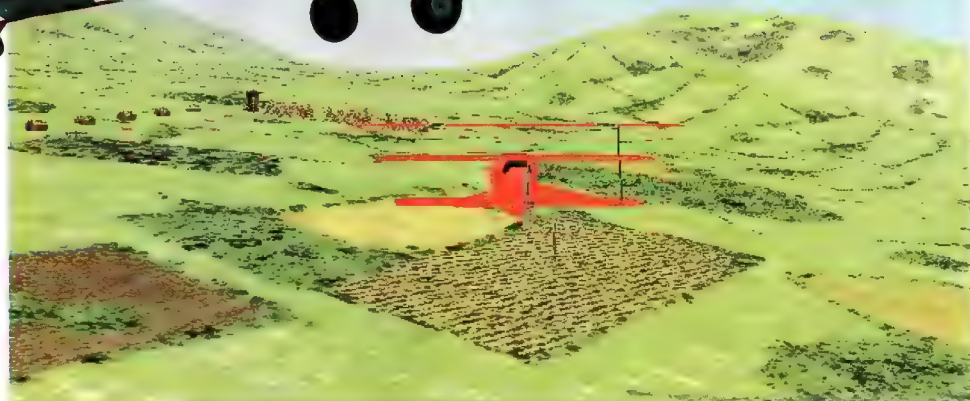
Neue Spiele von Sierra

# ***Sierra im Höhenflug***



Daß Sierra sein Heil nicht nur in der Fortsetzung etablierter Serien wie King's Quest oder Leisure Suit Larry sucht, beweist die Produktpalette für 1996. Eine gelungene Mischung aus langerwarteten Sequels und neuen Titeln läßt auf einige Knüller hoffen. Unser US-Korrespondent Markus Krichel berichtet im folgenden Special exklusiv für PC GAMES.

SIERRA







**Packende Dogfights gibt es bei Red Baron 2 fast schon im Minutentakt: hier sitzt der Rote Baron gerade einem feindlichen Piloten im Nacken.**

Bereits seit fünf Jahren gilt Red Baron als der beste Flugsimulator für die fliegenden Kisten des Ersten Weltkriegs. Im Sommer dieses Jahres wird Red Baron II den virtuellen Himmel mit Europas Flying Aces füllen.

Red Baron 2 verfügt über eine Reihe neuer Funktionen. Eine verbesserte künstliche Intelligenz und ein Missionsgenerator, der automatisch Situationen simuliert, wie sie die Piloten des Ersten Weltkriegs Tag für Tag bestehen mußten, stellen gegenüber dem Vorgänger wesentliche Verbesserungen dar. Der Missionsgenerator simuliert Aktivitäten in einem Gebiet von 250 Quadratkilometern innerhalb des Aktionsradius der eigenen Schwadron. Der Spieler kann in diese Aktionen selbstständig eingreifen. Sieht man

beispielsweise beim Heimflug ein befreundetes Geschwader in Not, bleibt es dem Spieler überlassen, das Geschehen zu ignorieren oder helfend einzugreifen. Diese neue Technologie, die sich Virtual Battlefield nennt, erklärt Designer Gary Stottlemeyer wie folgt: „Eine typische Mission in Red Baron 2 beginnt damit, daß der Spieler in Richtung Front fliegt. Zur gleichen Zeit finden in seiner Umgebung zahlreiche Kämpfe statt, von denen er nichts weiß. Diese Schlachten spielen sich im Rechner ab. 50 Meilen nördlich fliegt ein feindlicher Bomber oder 40 Meilen südlich findet ein Luftkampf statt. Der Spieler nähert sich dem Geschehen und kommt in Sichtweite. Im selben Moment wird die virtuelle Schlacht zur realen, d. h. sichtbaren Schlacht. Sie können nun

## Fast Attack

Mit Fast Attack verspricht Sierra die bisher realistischste U-Boot-Simulation für den PC. Auf der Kommandobrücke eines Los Angeles Class 668-1 Nuclear Submarine muß sich der Spieler in über 70 Missionen seine Kiemen verdienen. In fünf Theaters of Operation, darunter der Persische Golf, die Adria und der Indische Ozean, muß der Spieler mit Hilfe seiner Crew und einer Handvoll militärischer Berater die Demokratie verteidigen.

Fast Attack ist eine äußerst komplexe Simulation, die sich beim besten Willen nicht für Einsteiger eignet. Bei der Entwicklung des Spiels wurden mehrere Waffen- und Taktikexperten sowie der Kapitän einer 668-1 konsultiert. Informationen und detaillierte technische Spezifikationen über alles, was sich unter und über Wasser bewegt, erhält man über den Computer in der Kommandozentrale. Den Erfolg oder Mißerfolg seiner Aktionen darf man in gerenderten 3D-Animationssequenzen bewundern. Die Interaktion mit den Experten innerhalb der Besatzung, die Auswahl der effektivsten Waffen und jede Menge Gekulds sind der Schlüssel zum Erfolg. Fast Attack soll noch im Januar in den Softwareläden auftauchen.



**Von der Brücke aus können Sie als Captain Befehle an die einzelnen Stationen geben.**



**Gerenderte Zwischensequenzen lockern das eher ernste Spielgeschehen auf.**

entweder eingreifen oder das Geschehen beobachten. Sobald die eigene Schwadron weiter, also außerhalb der Sichtweite fliegt, wird der Kampf wieder im Rechner fortgesetzt und schließlich entschieden.“ Um in das Spielgeschehen einzugreifen, kann der Spieler eines von ca. 25 verschiedenen Flugzeugen auswählen. Darüber hinaus werden allerdings noch 15 weitere Bomber und Transportflugzeuge in das Spiel integriert.

Red Baron 2 kann von zwei Spielern über Nullmodem oder von mehreren Spielern über ein lokales Netzwerk gespielt werden - mit- oder gegeneinander. Multiplayer-Unterstützung via Internet ist leider nicht geplant, da Sierra die Popularität von Red Baron für seinen eigenen Online-Service (INN) nutzen möchte. Red Baron 2 soll im Sommer 96, wie alle neuen Sierra-Produkte, als reines WIN95-Produkt erscheinen.

## Interview

**Gary Stottlemeyer ist nicht nur der Designer erfolgreicher Flugsimulatoren wie Falcon 3.0 und 4.0. Als Kunstofflieger und Luftkrobat ist er für ein Projekt wie Red Baron 2 geradezu prädestiniert. Zusammen mit Graeme Bayless treibt er die Entwicklung von Red Baron 2 voran.**

**PCG: Wie unterscheidet sich Red Baron 2 von seinem Vorgänger?**

**GARY STOTTEMEYER:** Red Baron war ein erstklassiges Spiel. Das Flugverhalten hätte vielleicht etwas realistischer sein können. Das versuchen wir in Red Baron 2 zu verbessern.

**PCG: Und wie wird sich das konkret auswirken?**

**GARY STOTTEMEYER:** Insbesondere im Flugverhalten auf verschiedenen Flughöhen. In extremen Höhen verändert sich die Luftdichte, was sich auf den Motor und die Steuerung auswirkt.

**PCG: Werden sich die verschiedenen Flugzeuge unterschiedlich verhalten?**

**GRAEME BAYLESS:** Ganz klar! Jedes Flugzeug fliegt sich anders und verhält sich anders. Dies basiert auf den Dimensionen und der Form des Flugzeugs sowie auf der Stärke des Motors.

**PCG: Nachdem all diese Werte einprogrammiert sind, kann also nichts mehr schiefgehen?**

**GARY STOTTEMEYER:** Theoretisch nicht. Nachdem ich beispielsweise die Werte für eine DR2 programmiert hatte, fiel mir auf, daß das Flugzeug ein hervorragendes Kurvenverhalten hatte, aber sehr schlecht rollte. Ein Anruf bei einem WW 2-Historiker bestätigte dann, daß die DR2 sich tatsächlich so verhielt. Trotz allen Vertrauens in die Technologie sprechen wir noch als zusätzliche Sicherheit mit den Experten.



**Das Trio der Fortsetzungen wird mit Earth Siege 2 vervollständigt. Sierra wird es jedoch schwer haben, die Vormachtstellung von Activisions MechWarrior 2 im BattleMech-Genre zu brechen.**

Nachdem der erste Teil der Kampfrobotersaga nicht den gewünschten Kassenerfolg brachte, verspricht Earth Siege 2 bessere Grafiken, ein verbessertes Interface, Multi-Level-Terrains und neue Cockpit-Ansichten. Die Story von Earth Siege 2 schließt sich nahtlos an den Vorgänger an. Die Menschheit hat den Cybrids kräftig in den Blechhintern getreten und auf den Mond zurückgetrieben.



**Volltreffer! Dieser HERC wird Ihnen bestimmt keine Kopfschmerzen mehr bereiten.**

Doch schneller als man „Stahlheini“ sagen kann, haben diese sich wieder zusammengerafft und blasen erneut zum Angriff auf die Erde. Neben den stark verbesserten Grafiken überraschen uns die Designer mit zehn brandneuen Hercs, darunter der Razor, eine fliegende Kampfmaschine, die dem Spiel völlig neue Dimensionen gibt. Aussehen und Attribute der Stahlboliden können vom Spieler selbst bestimmt werden, schließlich möchte man ja farbkodiert

und in geschmackvollem Design zu den insgesamt 50 Missionen antreten.

Die komplette Neuprogrammierung des Interfaces war nach Aussagen der Designer eine absolute Notwendigkeit. „Die meisten Spieler schauten kurz auf die 500 Anzeigen im Cockpit und liefen schreiend davon. Earth Siege 2 verfügt daher über ein vereinfachtes Interface: Radar, Kanone und Joystick. Damit werden auch Neueinsteiger problemlos recht kommen. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann das Spiel allerdings nach wie vor in seiner gewohnten Komplexität gespielt werden.“



Bei EarthSiege 2 kommen zum ersten Mal auch fliegende Hercs zum Einsatz. Das eröffnet natürlich völlig neue Spiel dimensionen, lassen sich doch Luftangriffe auf feindliche Roboter und Basen fliegen. Die Bewaffnung reicht dabei von Lenk raketen über Maschinengewehre bis hin zum futuristischen Laser.

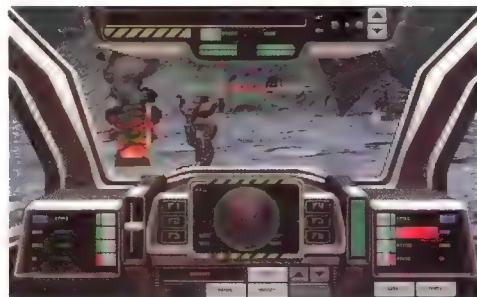
**Atemberaubende Animationen erwarten den Spieler zwischen den heißen Schlachten. Vor allem die riesigen Explosionen wirken extrem realistisch.**



## Hex Mech

Ein gänzlich anderes und sicher ungewöhnliches Spiel aus dem Earth Siege-Universum ist MissionForce: Cyberstorm. Aus einer isometrischen Perspektive steuert der Spieler seine Herc-Truppen in Echtzeit über prägenerierte Schlachtfelder. Wer strategische Planung und das Auskügeln taktischer Manöver dem hektischen Leben eines BattleMech-Piloten

vorzieht, aber dennoch nicht auf die stählernen Kampfmaschinen verzichten will, ist hier bestens bedient. Fernab des Schlachtfelds in der sicheren Kommandozentrale kann der Spieler seine neopoleonischen Aspirationen ausleben, ohne Gefahr zu laufen, in seine Einzelteile zerlegt zu werden. Statt mit menschlichen Piloten werden die Hercs mit sogenannten Bioderms bemannt. Die in Bio-Vats gezüchteten Bioderms sind programmier-



**Der Einsteiger soll bei der Bedienung von EarthSiege 2 stark unterstützt werden; dennoch bleibt dem fortgeschrittenen Spieler das etwas aufwendigere und auch kompliziertere Cockpit.**





## Silent Thunder

Silent Thunder kombiniert, ebenso wie Red Baron 2, die Virtual Battlefield-Technologie und hochauflösenden Terrain- und Objekt-Grafiken in einer realistischen Simulation. In 24 Missionen über Wasserfällen, Dschungellandschaften, Ölteppichen und Reisfeldern gilt es, drei größenwahnsinnige Diktatoren auszuschalten, die den Weltfrieden gefährden. Ein kolumbianischer Drogenhändler, ein dementierter koreanischer Präsident und ein Ölscheich im mittleren Osten sorgen für mehr Durcheinander als ein Sack voll Ameisen. Gutes Reaktionsvermögen bewahrt die Welt vor höheren Benzinpreisen!



Silent Thunder läuft auch unter Windows 95 und verwendet eine ähnliche Engine wie Red Baron 2.



Wilde Verfolgungsjagden auf die Schnellboote der Drogenbosse bieten sehr viel Abwechslung im Spielverlauf.



Extrem schwierig: die engen Canyons verlangen vom Spieler viel Fingerspitzengefühl.

Silent Thunder kann entweder im Action-Modus oder als echter Flugsimulator gespielt werden. Auf der geringsten Spielstufe präsentiert sich ein reiner Action Shooter, der sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad zum realistischen Simulator entwickelt. Generell bewegt sich Silent Thunder zwischen einer realen Simulation und einem Hollywood-Script. Die Designer erlauben sich einige „künstlerische Freiheiten“, die der Verbesserung der Spielbarkeit dienen. Alle Szenarien sind frei erfunden und haben keine historische Grundlage. Silent Thunder: A 10 Revenge soll als erster der neuen Sierra-Flugsimulatoren im Februar erscheinen.

bare, organische Piloten, deren Charakterattribute entsprechend ihrer Einsatzziele vom Spieler festgelegt werden können. Die Kombination der Bioderms mit den über 25 - ebenfalls frei konfigurierbaren - Hercs führt zu praktisch endlosen Auswahlmöglichkeiten. Spieler dürfen wahlweise an Einzelmissionen teilnehmen oder sich einer Fraktion anschließen und eine militärische Karriere starten. Fleißiges Sammeln von Auszeichnungen und regelmäßige Beförderungen führen schließlich zu dem begehrten Titel „Hercommander“. Prinzipiell geht es immer darum, neue Ländereien zu erforschen, um somit das eigene

Gebiet zwecks Abbau von Bodenschätzen zu vergrößern. Gewonnene Schlachten bedeuten daher mehr Geld, mehr Geld bedeutet bessere Waffen, größere Flotten und mehr Bioderms. Insgesamt stehen 30 verschiedene Laser, Torpedos und Raketen zum Bau der ultimativen Kampfmaschine zur Verfügung.

MissionForce: Cyberstorm verfügt über künstliche Intelligenzroutinen, die ständig neue Szenarien und Missionen generieren. Jede Mission präsentiert

sich mit einem neuen Schlachtfeld in einer neuen Umgebung mit neuen Feindtruppen. Mit anderen Worten: dieselbe Mission wird nie zweimal gespielt! Alle Aktionen werden aus einer isometrischen Perspektive in SVGA präsentiert. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade ermöglichen einen schnellen Einstieg in das Geschehen. Der kreative Kopf hinter Cyberstorm ist John Garvin, der sich bereits mit Willy Beamish und Stellar 7 einen Namen machte.



MissionForce: Cyberstorm beschäftigt sich zwar auch mit Kampfrobotern aller Gewichtsklassen, tendiert aber eher in die strategische, Brettspielähnliche Richtung.



Nach dem Schlachtgetöse können Sie Ihre Roboter bei MissionForce: Cyberstorm wieder auf Vordermann bringen und mit allerlei Extras ausstatten.



**Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör**

**PC**

**CD ROM**

**AMIGA**

**SONY  
PSX**

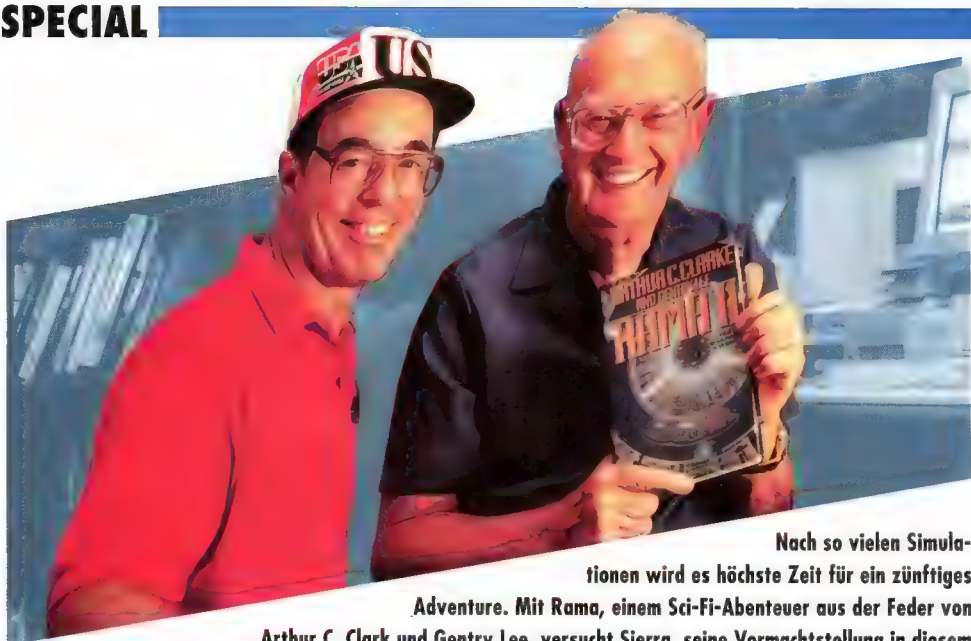
**MPEG**

**SNES**

**Wir liefern auch:**  
CD-ROM-Laufwerke  
Controller  
Festplatten  
Grafikkarten  
Joysticks  
Kabel  
Motherboards  
Netzwerkzubehör  
PC-Gehäuse  
Soundkarten

**Bitte nur  
Händler-  
anfragen!**

**Groß Electronic**  
Computerspiele + Zubehör  
Passauer Straße 13  
D-94133 Röhrnbach  
Tel. 0 85 82 / 96 05-0  
Fax 0 85 82 / 96 05-99



Nach so vielen Simulationen wird es höchste Zeit für ein zünftiges Adventure. Mit Rama, einem Sci-Fi-Abenteuer aus der Feder von Arthur C. Clark und Gentry Lee, versucht Sierra, seine Vormachtstellung in diesem Genre zurückzugewinnen. Markus Krichel ergatterte exklusiv für PC Games die ersten Bilder.

Um solch illustre Namen wie Gentry Lee oder Arthur C. Clark zur Mitarbeit an einem Computerspiel zu bewegen, legen Softwarefirmen mittlerweile sechsstellige Summen auf den Tisch. Umso überraschter war man bei Sierra, als Gentry Lee persönlich darum bat, Rama in ein Computerspiel umsetzen zu dürfen! Rama ist der Name eines gi-

gantischen Alien-Raumschiffs, in dessen Innerem sich ganze Städte befinden, die denen auf der Erde nicht unähnlich sind. Rama ist natürlich bewohnt, logischerweise von Ramanern, allerdings wurden auf den interplanetarischen Reisen auch andere Rassen an Bord geholt. Auf einer dieser Reisen wurde Rama auf den Radarschirmen der ISA (International Space Agency) in der

Nähe der Erde gesichtet. Zwölf Astronauten erhalten den Auftrag, Rama genau zu untersuchen und Informationen über seine Bewohner zu sammeln. Unglücklicherweise erliegt ein Crewmitglied einer Herzattacke. Diese Lücke muß nun der Spieler schließen. Das Spiel unterteilt sich in drei verschiedene Gebiete, die wegen ihrer Ähnlichkeit mit terranischen Städten von den

Astronauten London, Bangkok und New York getauft wurden. In Interaktion mit den außerirdischen Rassen, den Ramanern, Octospiders, Avianern und einer Meute seltsamer Roboter muß versucht werden, Ramas Geheimnis zu lüften. Arthur C. Clark persönlich ist in einer Reihe von Videoclips zu sehen, so im Prolog zum Spiel und als Überbringer ei-

## Interview

In einem exklusiven Interview mit PC GAMES-Korrespondent Markus Krichel äußert sich Gentry Lee, Mitentwickler der Raumsonde Galileo, Schöpfer der TV-Serie „Kosmos“ und neuerdings Game-Designer bei Sierra, zu dem neuen Adventure Rama.

**PCG:** Wie kommt es, daß ein Mann mit solch beeindruckenden Referenzen Spiele entwickelt?

**GENTRY LEE:** Das geht direkt auf meine sieben Söhne zurück, die alle Computerspieler sind und mich mit der Materie vertraut gemacht haben. Ich wollte ein Spiel schaffen, dessen Handlung sich an den Aktionen des Spielers orientiert, und dessen Endziel aus unterschiedlichen Arten erreicht werden kann.

**PCG:** Das haben wir schon oft gehört. Und dennoch bleibt das einzige Spiel, das über erwähnenswerte Handlungsverzweigungen verfügt, nach wie vor die Ultima-Serie.

**GENTRY LEE:** Ich liebe Ultima und bewundere die Designer. Ich will nicht behaupten, daß Rama über die selbe Flexibilität verfügt, aber wir bewegen uns in eine ähnliche Richtung.

**PCG:** Spiele mit literarischer Vorlage werden immer beliebter. Leider sind die meisten nicht besonders gut gelungen. Wird das bei Rama anders sein?

**GENTRY LEE:** Nach Sierras Ansicht liegt dies daran, daß die Personen, die das Spiel entwerfen, nicht genügend mit dem Buch vertraut sind. Deshalb hat man mich als Co-Autor der

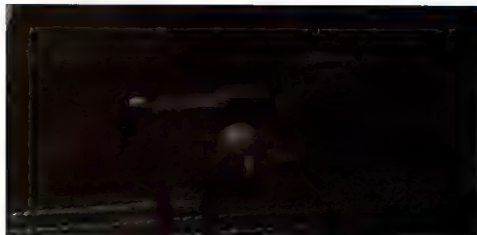
Rama-Buchserie hierher geholt. Wenn die Grafiker genau wissen wollen, wie ein Avianer aussehen soll, kommen sie in mein Büro und fragen mich einfach. Das Spiel wird dem Buch sehr ähnlich werden!

**PCG:** Wird Rama von der erwarteten Spieldauer her ein „langes“ Spiel oder eher ein „Quickie“ à la Phantasmagoria werden?

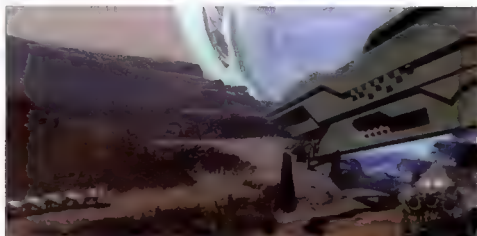
**GENTRY LEE:** Wir gehen zur Zeit von ca. 25 bis 30 Stunden Spieldauer aus. Außerdem planen wir bereits eine Fortsetzung. Der Grundgedanke besteht darin, Sci-Fi-Fans und Spieler zu vereinen und „interaktive Literatur“ zu kreieren.

**PCG:** Vielen Dank für dieses Gespräch.





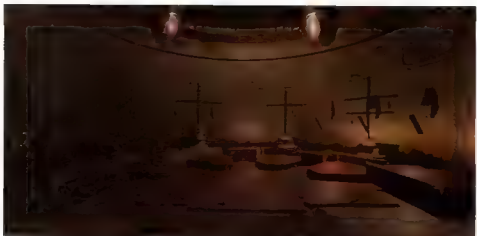
Die außerirdischen Apparaturen geben dem Spieler oft Rätsel auf.



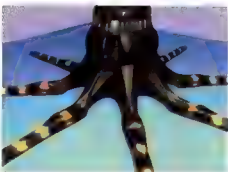
Das Raumschiff ist so riesig, daß ganze Planeten darin verschwinden könnten. Daher spielen sich zahlreiche Szenen auch an der Planetenoberfläche ab.

niger aufmunternden Worte und Tips, falls der Spieler das Zeitliche segnen sollte. Die Szenen mußten übrigens in Sri Lanka, dem Domizil des weltberühmten Autoren, gedreht werden.

Bemerkenswert ist die Tatsache, daß Animation und Hintergrund nahtlos ineinander übergehen. Rama beeindruckt durch seine gestochenen scharfen 24 Bit-SVGA-Grafiken und ein intuitives Interface. Leider müssen wir uns bis zur Veröffentlichung noch bis Oktober gedulden.



Die verschiedenen Rassen zeichnen sich auch durch eigenwillige Bräuche und Zeremonien aus: hier sehen Sie eine rituelle Kultstätte der Avianer.



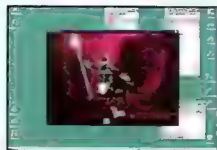
Von allen wichtigen Kreaturen, Außerirdischen und Gegenständen wurden vor Produktionsbeginn Strichzeichnungen angefertigt, diese dann in Computergrafiken umgesetzt und schließlich in das Spiel integriert.

## Was sonst?

Aus Platzgründen konnten wir in diesem Special leider nicht auf alle Spiele eingehen, die Sierra in diesem Jahr veröffentlichen will. Die folgende Zusammenfassung gibt Ihnen Aufschluß über die weiteren Pläne.

### Cry.Sys

Cry.Sys ist ein Abenteuer-/Action-Hybrid, in dem sich der Spieler in Gestalt eines Roboters auf die Suche nach der einzigen überlebenden menschlichen Frau in den Cyberspace begibt. Cry.Sys ist eine Mischung aus Descent, Crusader und Bioforge.



### Outpost 2

Die Veröffentlichung von Outpost 2 ist für Juli/August dieses Jahres geplant. Basierend auf den zahlreichen Verbesserungsvorschlägen von (enttäuschten) Spielern, wird die Space Colony-Simulation von Grund auf neu entwickelt. Verbessertes Interface, schnelleres Gameplay, SVGA-Grafik, und all das in einer astronomisch korrekten Spielumgebung, lassen auf ein wesentlich besseres Spiel hoffen.

### Larry & Co.

„Was zum Teufel soll denn mit den Sierra-Klassikern werden?“, höre ich besorgte Fans von King's Quest und Leisure Suit Larry klagen. Keine Sorge! Al Lowe hat bereits mit den Designarbeiten an einer neuen Leisure Suit Larry-Folge begonnen, und Roberta Williams wird auch King's Quest fortsetzen. Allerdings werden diese Sequels es dieses Jahr wahrscheinlich nicht mehr schaffen. In der Zwischenzeit können Sie sich mit Police Quest: SWAT trösten, das gerade veröffentlicht wurde. Nachdem das Ehepaar Cole Sierra zugunsten von Legend Entertainment verlassen hat, steht die Zukunft der Quest for Glory-Serie immer noch in Frage.

### Lighthouse



Einen ebenfalls interessanten Eindruck hinterlassen die ersten Bilder von Lighthouse. Leider waren keine weiteren Infos erhältlich, optisch läßt das Game auf ein Myst-ähnliches Abenteuer schließen.



Neue PC-Division von Sega

# Sega goes PC

**Ob Japaner die besseren Liebhaber sind, sei dahingestellt. Auf dem geschäftlichen Sektor können Sie den Europäern jedenfalls noch einiges vormachen - das sagt man sich zumindest. Trotzdem wundert es einen sehr, warum die fidelen Inselbewohner nicht schon eher gemerkt haben, daß sich mit PC-Software bestimmt genauso viele Yen verdienen lassen wie mit Spielkonsolen.**

Zumal sich das Know-how der Programmierer sicherlich leicht von der Konsole zum PC übertragen läßt. Bei Sega ist der Groschen inzwischen gefallen: sofort nach Gründung seiner neuen Sektion, „Sega PC“, stößt der Gigant mit fünf vielversprechenden Spielen auf den Markt. Wir konnten einen ersten, aber tiefen Blick in die Produkte werfen und ganz nebenbei eine spielbare Demoversion für Sie ergattern.

## Sonic CD

Das Aushängeschild von Sega darf bei einem Schachzug wie

diesem natürlich nicht fehlen. Der pfiffige Igel war bereits in vier verschiedenen Spielen auf Sega-Konsolen zu sehen. Sonic - The Hedgehog 1 bis 3 und Sonic CD zählen zu den größten Verkaufsschlagern auf Mega Drive und Mega CD. Die PC-Version von Sonic CD trägt den wohlklingenden Beinamen „Pentium Processor Edition“ und ist auch speziell für PCs mit diesem Chip ausgelegt. Das Spiel gibt sich schon beim Einlegen der CD als echte Windows 95-Anwendung zu erkennen und bereitet dementsprechend auch keine Probleme mit Installation und Hardwareeinstellungen. Um echtes

Sonic-Feeling auch am PC zu haben, empfiehlt sich zur Steuerung des Jump & Runs natürlich ein Joypad. Wer will, kann den Igel aber auch über die Tastatur steuern. Als Bildschirmauflösung wurde „nur“ der VGA-Modus mit 320x200 Pixeln in 256 Farben gewählt - der Windows-Grafiktreiber ist also vor Spielstart auf diesen etwas lauen Farbmodus umzuschalten. Im Spiel selbst fallen kaum Unterschiede zur Mega CD-Version auf: der putzige Held läßt sich flink und ohne bemerkbares Ruckeln durch die fast 70 (!) verschiedenen Level steuern, die sich durch Zeitsprünge, Parallax-Scrolling

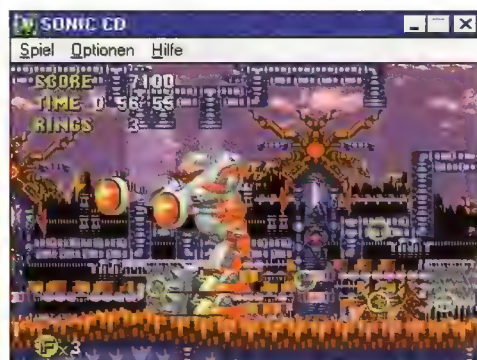
und einen moderaten Schwierigkeitsgrad von anderen Jump & Runs abheben. Bis Mitte 1996 wird Sonic CD in einer komplett deutschen Version nur im Bundle erhältlich sein. Danach gibt's die Igel-CD für ca. 70 Mark auch solo.

## Comix Zone

Der Comic-Superheld Sketch Turner kennt sich in seiner eigenen Welt nicht mehr aus: ein zeichenbegabter Bösewicht namens Mortus pinselt ständig neue Monster in die kleinen Fenster von Sketchs Comic-Geschichte. Wenn er es nicht schafft, die Bedrohung abzu-

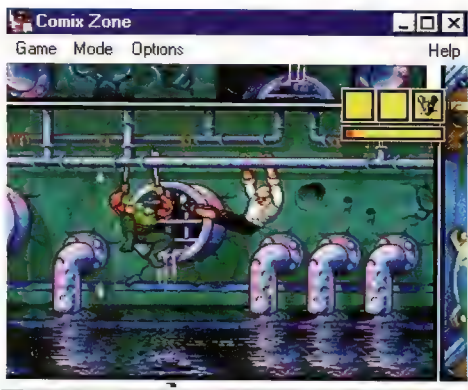


Sonic im Windows-Fenster: ein ungewohntes Bild, das nach dem Willen von Sega bald zur Tagesordnung gehört. Der flinke Igel rast durch 70 Level...



...und trifft dabei auf Endgegner wie diesen. Wie man sieht, wird grafisch einiges geboten. Parallax-Scrolling und hohe Frame-Raten auch im Vollbild.





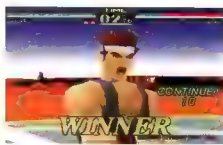
Eines der Sega PC-Spiele können Sie auch selbst probierspielen. Comix Zone befindet sich als Windows 3.1- und Windows 95-Version auf der Cover-CD.

wehren, wird die Welt in einem schrecklichen Blutbad zur Grundegehen! Was sich wie ziemlicher Quatsch anhört, wird bei genauem Hinsehen zu einer der interessantesten Ideen im Action-Bereich. Der Spieler steuert bei Comix Zone einen Superhelden durch die einzelnen Bilder einer Comic-Geschichte

und befreit dort seine Freunde, versetzt Gegnern harte Faustschläge und läßt so manchen Kraftausdruck fallen. Immer wenn Sketch eines der Bilder betreten hat, gilt es, alle dort befindlichen Monster zu besiegen und dann den Ausgang zur nächsten Szene zu finden. Obwohl viel mit den Fäusten gekämpft wird, erinnert Comix

## Virtua Fighter Remix

Auf der Innovationskala könnte Sega mit Virtua Fighter Remix ein ganz großer Sprung nach vorne gelingen. Das aus der Spielhalle bekannte Kampfsportspiel ist seit einigen Wochen in einer völlig überarbeiteten Version für den Sega Saturn erhältlich und wurde nun für den PC umgesetzt. Allerdings benötigen Sie die 3D-Beschleunigerkarte Edge 3D von Diamond (siehe Seite 164) - ohne diese Zusatzhardware tut sich gar nichts! Virtua Fighter Remix ist fast schon eine Kampfsportsimulation. Die Kämpfer bewegen sich, auch auf dem PC, erstaunlich geschmeidig und realistisch. Das gilt allerdings nur für einen sehr schnellen Rechner. Wenn Sie nicht mindestens einen Pentium 90 und die 4 MB-Version der Edge 3D unter dem Schreibtisch stehen haben, so geht die Frame-Rate in den Keller. 30 Bilder pro Sekunde werden im Idealfall dargestellt, wenn Ihr PC über zu wenig Rechenpower verfügt, so wird das vom Programm gemeldet, und Sie müssen auf einige Details verzichten. Gesteuert werden die acht Kämpfer über die Original-Saturnjoypads, von denen gleich zwei an die Edge 3D angeschlossen werden können. Natürlich können Sie auch über die Tastatur spielen, jedoch ist das, aufgrund der knapp 30 Special Moves, oft eine sehr heikelige Angelegenheit.



# Hint Shop

Internet • Multimedia

Gründungs-Adresse: bis winter 1.2.96:  
Sulzgraben-Weg 30937 Köln

Neue Adresse ab dem 1.2.96:  
Am Hahnenbruch 36  
51503 Porzellan  
BTK-MEILEN

## Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuhäusern, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

<p>7th Guest / 11th Hour Alone in the Dark 1 bis 3 Archibald App. Abenteuer Bermuda Syndrom BioForge / Chewy-Bisc v. FS Command &amp; Conquer 1 Creature Shock / Cyberia Crusader - No Remorse Dig The Discworld Druidenmark (eagel Druid) Dungeons Master 1 und 2 Fate to Black Flight of Amazon Queen Gabriel Knight 1</p>	<p>Mell-A Cyberpunk Thriller Möhlenwelt Saga Teil 1 Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeysman Projekt 1 + 2 King's Quest 1 bis 7 Knights of Xentar Kyrandia 1 bis 3 Lands of Lore 1 Lust Dynasty, The Little Big Adventure Menschentier Masson Critical / Myst Phantasmagoria</p>	<p>Prisoner of Ice Ravenloft 1 und 2 Rebel Assault 1 &amp; Privateer Riddle of Master Lat Simon the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 6 Star Trek - N.G. "A.R." Stonekeep / System Shock Talisman / Thunderscape Torin's Passage Ultima 8 - Pagan Volgar (Full Throttle) Wizardry 6 und 7 Woodruff und die Schindliffe</p>	<p><b>Sammelhefte:</b> Eye of the Beholder 1 bis 3 Ihr 1 bis 3 King's Quest 1 bis 6 Larry 1 bis 6 LucasArts Classic Adv. LucasArts Top Adventures Might &amp; Magic 3 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Ultima 7-Teil 1+2+Forge Ultima Underworld 1 + 2</p>
--	--	---	--

Wir führen über 250 Lösungen  
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern  
erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-TeLFax:0222/8174439  
Distributor für die Schweiz-AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-TeLFax:033/457001

Wir übernehmen

Verkauf &

Tausch

von gebrauchten CD-Roms

Rosen-Baasch Giersbergweg 17 79117 Freiburg

Über 600 Spiele in den Regalen!

PC, CD-ROM, CD-I, 3DO, SATURN, PLAYSTATION, MD, 32X, SNES

Video & Computer Spiele Seizew

Endlich gibt's so einen Laden auch in Niederbayern!

Die Orks greifen an - und ich soll Mathe pauken ... "Paladine! Auf zur Gegenattacke!" "Yes My Lord!"

**Video & Computer-Spiele Seizew**  
Laden & Versand  
84347 Pfarrkirchen/Untergaiching 24  
(zw. Untergrasensee u. Anzenkirchen)  
☎ 0 85 61 / 91 04 61  
Täglich v. 10 - 18 Uhr, Do. - 20 Uhr,  
Sa. - 14 Uhr geöffnet

Zone eher an das Jump & Run-Genre als an ein Prügelspiel, denn für die Steuerung der Schläge und Tritte steht dem Spieler nur eine einzige Taste zur Verfügung. Dafür werden alle Prügelzenen mit witzigen Sprechblasen aufgepeppt, die so sinnschwangere Statements wie „Blamm!“ und „Aaah!“ enthalten. Wie alle anderen Sega PC-Titel wird auch Comix Zone nur unter Windows laufen. Momentan sind zwei eigenständige Versionen für Windows 3.1 und Windows 95 in Arbeit. Über den Stand der Programmierarbeiten können Sie sich anhand der beiden Demoversionen von Comix Zone auf unserer Cover-CD-ROM selbst informieren.

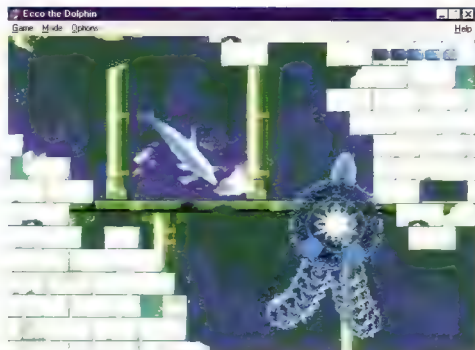
## Ecco the Dolphin

Bei Ecco the Dolphin, das in der Vorweihnachtszeit 1993 sehr vehement im deutschen Fernsehen beworben wurde, waren sich viele PC-Besitzer nicht sicher, worum es eigentlich gehen soll. Jetzt endlich wissen wir's: der junge Delphin Ecco wurde bei einem schrecklichen Sturm von seiner Familie und seinen Freunden getrennt und muß auf der Su-



**Ecco begibt sich auf die Suche nach seiner verschwundenen Familie. Ein kindgerechtes Actionspiel.**

che nach ihnen nun 30 verschiedene Level einer Unterwasserwelt durchqueren. Da im feuchten Element andere physikalische Bedingungen herrschen als auf irgendwelchen Plattformen, wird das Spiel unweigerlich zu einem Erlebnis: anstatt nur nach links und rechts rennen zu dürfen wie sein Kamerad Sonic, kann sich Ecco frei im gesamten Wasserraum - von der Oberfläche bis zum Meeresgrund - bewegen, sich über seinen Sonar mit anderen Wasserbewohnern verständigen oder gefräßige Haie mit seiner Schnauze rammen. Gegenüber der leicht betagten Konsolenversion wurde die PC-Umsetzung durch einige Features erweitert - beispielsweise um einen wirklich ansehnlichen SVGA-Modus. Das relativ friedliche Actionspiel ist in den USA bereits zum Preis von ca.



**Ecco the Dolphin in der Urversion für den Mega Drive. Für die PC-Umsetzung wird es einen SVGA-Modus geben, der bedeutend besser aussieht.**

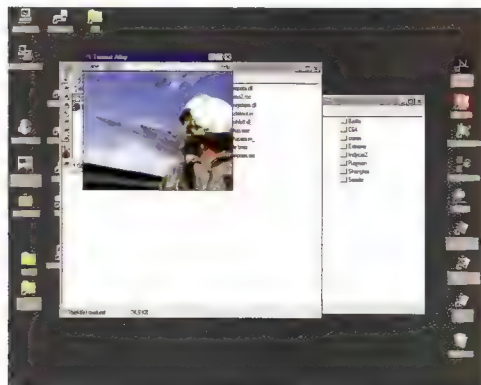
70 Mark erhältlich. Bei uns wird die deutsche Version voraussichtlich bis Ende Januar in den Regalen stehen.

## Tomcat Alley

Von den hier vorgestellten Sega-Titeln sind wir uns nur bei Tomcat Alley nicht ganz sicher, ob die Umsetzung wirklich eine so gute Idee war. Als Pilot einer F14-Tomcat muß man sich einem durchgedrehten russischen General widersetzen, der mit einer beachtlichen Streitmacht den Weltfrieden bedroht. Tomcat Alley ist keine Flugsimulation im herkömmlichen Sinne, sondern eine Art interaktiver

Actionfilm, in dem man nur eingeschränkten Einfluß auf den Spielverlauf hat. In sieben verschiedenen Missionen werden dem Spieler über 60 Minuten "Truvideo"-Sequenzen präsentiert. Auf Befehl gilt es, feindliche MiGs ins Visier zu nehmen und vom Himmel zu holen. Was am Sega Mega CD sehr flüssig aussah, hatte in unserer Windows-Beta-Version noch gewisse Geschwindigkeitsprobleme. An der fertigen deutschen Version, die ebenfalls bis Ende Januar in den Läden stehen sollte, wird sich zeigen, was die Programmierer letztendlich zustande gebracht haben.

**Thomas Borovskis ■**

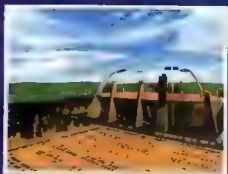
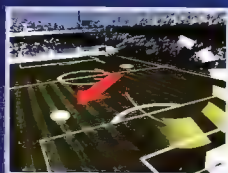


**Nur im winzigen Fenster läuft Tomcat Alley in vernünftiger Geschwindigkeit. Auf der CD befinden sich insgesamt über 60 Minuten an Videomaterial.**



**Keine Flugsimulation, sondern Arcade-Action. Der Spieler steuert nicht die Flugbahn der F14-Tomcat, sondern nur den Funkverkehr und die Missiles.**





# ranTrainer2

DIE NEUE HERAUSFORDERUNG



## Fußball hautnah!

Als Ergänzung zum actiongeladenen *ranSoccer* sind Sie hier der Trainer Ihres Teams. 90 Trainingszenen erläutern filmisch verschiedene Trainingsmethoden. 135 Interviews holen nach einem harten Spiel das letzte aus Ihnen 'raus, wenn es wieder einmal darum geht, das frühe Pokalaus zu beschönigen. Mehr als 60 Moderationen aus dem original SAT.1 *ran* - Studio simulieren die Sendung am PC.

S-VGA Grafiken. Die Sendung *ran*, Interviews und das Training des Vereines werden mit mehr als 45 Minuten Videosequenzen filmisch im Spiel präsentiert. Die Originalszenen wurden mit einem Bundesligisten und Helmut Schulte gedreht. Livekommentar des Spielgeschehens von Johannes B. Kerner - mehr als 750 Texte wurden aufgenommen. Das Fußballspiel selber wird in Echtzeit berechnet und mit mehr als 6000 verschiedenen Animationsstufen der Spieler aus der isometrischen 3D-Ansicht präsentiert.

Was wollen Sie mehr?

SAT.1

CD-ROM  
MULTIMEDIA

GREENWOOD  
ENTERTAINMENT

FUNSOFT COMPANY

Vertrieb: Multimedia Markt, München: Hentrich & Co., 40004 Kassel, Tel.: 05253/4630, Fax: 05253/46311 - Produkt GmbH, Vöhringer Straße 24, 40000 Düsseldorf, Tel.: 0641/122000, Fax: 0641/122470 - Vertrieb: ABC-Software AG, Hohenheim 10, 70509 Stuttgart, Tel.: 07141/200000, Fax: 07141/200001 - Vertrieb: ABC-Software AG, Hohenheim 10, 70509 Stuttgart, Tel.: 07141/200000, Fax: 07141/200001

Rise 2 - Resurrection

# Blechspielzeug



Optisch ist auch der zweite Teil ein Genuß. Aber auch das Gameplay scheint diesmal sehr viel anspruchsvoller zu werden: die Kämpfer haben wesentlich mehr Schlagkombinationen, die sich auch einwandfrei ausführen lassen.

Nicht umsonst wird auf des Nachfolgers Verpackung der hinter-sinnige Untertitel „Resurrection“ (Wiederbelebung) prangen: Rise 2 soll nämlich weit mehr werden als eine runder-neuerte Recycling-Fassung des ursprünglichen Programms. Zu diesem Zweck haben die

Mirage-Designer nicht nur das Handling von Grund auf neu programmiert, sondern auch die Grafik-Engine mit grandiosen Features erweitert. Ein Vergleich mit dem Vorgänger zeigt die Unterschiede: Das Line-Up der Kämpfer besteht aus insgesamt 28 Robotern – das sind immerhin viermal so-

Es wurde bereits lange vor dem Release als bestes Beat 'em Up aller Zeiten gefeiert - und entwickelte sich prompt zur Enttäuschung des Jahres: Die hochauflösenden Metall-Krieger aus Rise of the Robots sahen zwar phänomenal aus, waren aber kaum zu bändigen und machten den Spielern daher wenig Freude. Im Februar 1996 bekommen Hersteller Mirage und Publisher Acclaim eine neue Chance - und die CD-ROM mit der Aufschrift „Rise 2 Beta“ nährt tatsächlich die Hoffnung auf ein sowohl technisch überzeugendes wie gut steuerbares Beat 'em Up.

viel wie bisher! 18 davon stehen von vornherein zur Verfügung; die zehn fehlenden „Hidden Characters“ werden nur besonders ausgekockte Spieler zu sehen bekommen. Jeder Cyborg beherrscht durchschnittlich 30 verschiedene Grundbewegungen, dazu kommen noch einmal 15

extravagante Special Moves. Erstmals sind nun auch Schlag- und Tritt-Kombinationen möglich, was wesentlich raffiniertere Kampftaktiken zuläßt. Schon beim



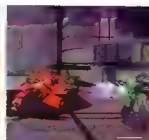


## Fire & Ice

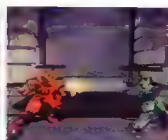
Alle Figuren beherrschen zumindest einen „Projectile Move“, der auch eine Attacke auf Distanz möglich macht. Die Kategorien im Überblick:



Feuer



Eis



Plasma



Säure



Blitz



Projektile

ersten Probe-Fight mit der Beta-Version war das verbesserte Handling auf Anhieb zu spüren; die atmosphärisch im Scheinwerferlicht schillernden Figuren reagieren sehr viel direkter und setzen sich im Gegensatz zu *Rise of the Robots* auf Knopfdruck augenblicklich in Bewegung. Allein das bringt schon eine erheblich bessere Kontrolle über die 3D-Studio-Schöpfungen.

### Speed Metal

Erwartungsgemäß hat Mirage die SVGA-Grafik weiter optimiert. Daraus resultierte ein Performance-Zuwachs von rund einem Drittel - und das trotz der neuen animierten Hintergründe und hauchfein gerendeter Details. Der Samurai-Kämpfer Suikwan trägt beispielsweise ein Gewand aus messerscharfen Klingen, dem grasgrünen „Griller“ wurde in beiden Armen ein zweckdienliches Maschinengewehr eingebaut und „Vandal“ macht oft und gern von seinen Kettensägen Gebrauch. Auch der bekannte „Terminator“ aus flüssigem Metall wird sich wieder merk-



Die Hintergründe wurden bei *Rise 2* voll animiert. Hin und wieder trifft sogar ein Stromschlag einen der beiden Kämpfer, wenn man zu lange bewegungslos auf einer Stelle stehenbleibt.

lich in die Kontroversen einzuklinken. Brandneue graphische Special Effects sorgen für reichlich Action auf dem Bildschirm - bei einem Treffer sprühen die Funken, und Maschinen-Öl spritzt durch die Arena.

Ebenfalls im Lieferumfang: Ein integrierter Editor erlaubt die Anpassung des Schwierigkeitsgrads, indem der Spieler die Reaktions-Geschwindigkeit, die künstliche Intelligenz und die Panzerung individuell manipuliert. Zu den kleinen, aber feinen Besonderheiten gehört ferner die freie Auswahl bei der Farbe des jeweiligen Cyborgs. Soll's ein ele-

gantest Türkis sein oder doch eher ein knalliges Rot? Bei einem derart ausgeprägten Streben nach Perfektion darf natürlich der Sound nicht zurückstehen: Queen-Gitarrist Brian May wird wie schon beim ersten Teil die Musik besteuern, die er nicht nur komponiert, sondern auch selbst eingespielt hat.

Wenn die zugesagten Termine von Mirage eingehalten werden, können Sie bereits in der nächsten Ausgabe nachlesen, ob sich *Rise 2* tatsächlich im Spitzenfeld dieses Genres etablieren kann.

Petra Maueröder ■



Suikwan



Steppenwolf



Vandal



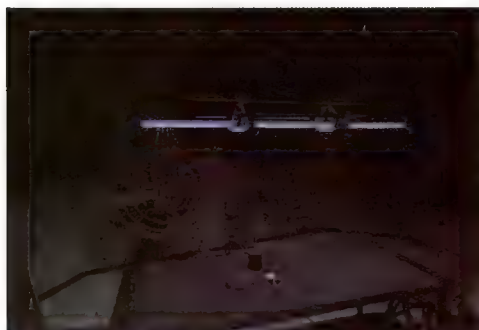
Lockjaw

Ripper

# Jack is Back



Stimmungsvolle Grafiken mit teilweise recht abgedrehten Perspektiven macht Ripper zu einem eindrucksvollen Erlebnis. Auch die SuperVGA-Grafik trägt einen großen Teil dazu bei.



Mit einer frischen Tasse Kaffee und einer Schachtel Zigaretten geht es dem Ripper erst richtig gut - seinen Opfern allerdings weniger. Als Kommissar müssen Sie alle nötigen Beweise zusammentragen, um ihn zu überführen.



Zeitsprünge und Rückblenden schleudern Sie fast 300 Jahre zurück in die Vergangenheit. Hier können Sie weitere Indizien zusammentragen.

In Amerika zeichnet sich ein bemerkenswerter neuer Trend ab. Obwohl der interaktive Film nach wie vor die Produktplanung der Entwickler dominiert, vermeidet man verschämt die Benutzung des Begriffs. Statt dessen spricht man nun von MultiMedia-Spielen. Aber wird das Resultat dadurch besser?

Take 2 Interactive, deren Erwartungen in Hell: A Cyberpunk Thriller trotz Beteiligung von Dennis Hopper und Grace Jones hinter den Erwartungen zurückblieben, werkelt an einem neuen Programm und setzt wieder auf massive Starpower. Christopher Walken, Burgess Meredith, John Rhys-Davies und Karen Allen machen sich in Ripper auf die Jagd nach einem Massenmörder im New York des 21. Jahrhunderts.

## Bekannte Gesichter

Der Spieler übernimmt die Rolle des Jake Quinlan, Reporter für den Virtual Herald. Auf der Suche nach Indizien, die zur Ergreifung des Rippers führen könnten, trifft Jake auf einen Inspektor - dargestellt von Christopher Walken - der den Fall für das New York Police Department bearbeitet. Burgess Meredith (Rocky Balboas Trainer Mickey) spielt in einer Doppelrolle ein Zwillingspaar, dessen Schwester dem Ripper zum Opfer gefallen ist. John Rhys-Davies (Indiana Jones, Wing Commander 3 und 4) erscheint als allwissender, mysteriöser Professor, der mehr über den Ripper zu wissen scheint als er zu-

gibt. Karen Allen (Jäger des verlorenen Schatzes) ist in der weiblichen Hauptrolle zu sehen.

## Von Mördern und Austern

Die Hauptdarsteller können sowohl Opfer als auch Täter sein. Take 2 bietet in Ripper verschiedene Lösungswege an, so daß das Spiel auf vier verschiedene Arten enden kann.

Die Spielumgebung ist nicht linear, sondern kann beliebig navigiert werden. Aktionen sind frei wählbar, die Ermittlungen von Jake Quinlan verlaufen jedesmal anders. Das New York des 21. Jahrhunderts ist vom viktorianischen Stil geprägt und liefert einen hervorragenden Hintergrund für eine futuristische Variante des Londoner Frauenmörders Jack the Ripper. Die stimmungsvolle Titelmusik „Don't fear the Reaper“ stammt von Blue Öyster Cult. Ripper erscheint im November auf vier CD-ROMs. Zeitgleich mit der PC-Version erscheint das Konsolenspiel für die Sony PlayStation, gefolgt von der Macintosh-Ausgabe im Januar 96.

Markus Krichel ■



# Sierra und Abenteuer: eine lange Geschichte



## Zu Weihnachten wird die Familie um einiges größer

### Wir garantieren:

- Ein komplettes Spektrum von gewaltfreien Familienspielen bis hin zu gruseligen Erwachsenenspielen
- Spiele in 100% deutscher Fassung ■ Absolute Hits für Ende 95 ■ Viele vergnügliche Spielstunden

### Wir bieten:

- Spannung ■ Herwickelzel ■ Emotionen ■ Spaß und gute Laune ■ Überraschung ■ Humor und Liebelei

### Marketing-Unterstützung:

Katalog auf Deutsch,  
Produktinformationen auf Deutsch



Sierra Multimedia News auf Deutsch



## Media-Plan

### Gabriel Knight 2

	Ausgabe
PC Games	1/96 - 2/96
PC Player	1/96
CD Rom Hits	2/96
CD Rom Magazin	2/96

### Torin's Passage

	Ausgabe
PC Games	1/96
PC Player	1/96
PC Spiel	2/96
Zif Super Games	1/96
Chip	1/96

Sierra Coktel Deutschland - Robert-Bosch-Str. 32 - D-63503 Dreieich - Deutschland.



SIERRA

## PREVIEW

Ein Königreich für ein SCI-Adventure: Im Februar 1996 erscheint Kingdom O' Magic, ein irres Fantasy-Abenteuer mit einer wahnwitzigen Story und „loads o' gags“ der derbsten Sorte. Haben wir schon erwähnt, daß die Programmierer erklärtermaßen die „größten lebenden Fans von Monty Python und Terry Pratchett“ sind?

Das Kingdom O' Magic besteht aus über 100 VGA-Locations und ca. 90 Kreaturen, die samt und sonders mit Silicon Graphics-Rechnern gerendert wurden. Jede der drei Kampagnen können Sie entweder mit der Blondine Sha-Ron (quasi ein wandelndes Vorurteil) oder dem freundlichen Sidney the Snake-man durchspielen. Die Handlung verläuft dabei jedesmal anders und beschäftigt sich vornehmlich mit der Tourismusindustrie des Landes, die von der Rezession arg gebeutelt wurde. Unterwegs trifft man



Die neuen SCI-Spiele: Kingdom O' Magic und Gender Wars

# Zauberhaft

auf die verrücktesten Gestalten - darunter miserable Elvis-Imitatoren, schrullige Großmütter, lammfromme Ninjas und patzige Trolle. Dazu paßt der freckige Heimorgel-Sound, der dem Spiel einen noch absonderlicheren Touch verleiht.

Zu den Highlights des „Comedy Point-and-Klick Adventures“ gehören ausgedehnte Schwätzchen mit den Bewohnern. Redewendungen werden generell gnadenlos beim Wort genommen: Wenn der Tag „anbricht“, sieht man eine rie-

sige Abrißbirne ins Bild schwenken und den Sternenhimmel zertrümmern. Die Übersetzung und Synchronisation übernimmt übrigens die Softgold-Mannschaft, die spätestens seit den deutschen LucasArts-Versionen als eine der

## Kampf der Geschlechter

Männer saufen wie die Löcher, haben Pin-Ups an der Wand hängen und sind prinzipiell gegen jede Art von körperlicher Arbeit. Zu blöd, daß die emanzipierte Frauenwelt (zu erkennen am Putzimmel) die Nase voll hat und in den Streik tritt, sprich: Sie verweigern die häuslichen Pflichten. Die männlichen Erdenbürger geraten vorübergehend in Panik. Erst als das „schwache Geschlecht“ zu den Waffen greift, bewegen die Herren der Schöpfung ihren Hintern aus dem Sessel, legen die Fernbedienung beiseite und rüsten sich für den Gegenschlag.



Da frohlockt der EMMA-Abonnent: Endlich mal ein Programm, das keine gängigen Klischees verwurstet, sondern die knallharte Realität widerspiegelt. Das gilt auch für die technischen Daten von Gender Wars, einem putzigen Action-Strategiespiel im Stil von Crusader - No Remorse und Syndicate:

Gekämpft wird in isometrischen 3D-Szenarien, die in alle Richtungen scrollen und mit vielen Dingen des täglichen Bedarfs (z. B. Bier-Automaten) ausgestattet sind - die feine SVGA-Grafik macht's möglich. Mit blitzschnellen Mausclicks lösen Sie Ihr Team (wahlweise Männlein oder Weiblein) durch die High-Tech-Welt, in der vom Müllimer bis zu ganzen Gebäuden alles kurz und klein geschossen werden darf. Vorzugsweise sollten die Granaten und Laser-Salven aber den Söldnern des gegnerischen Geschlechts gelten. Komplexität scheint die Stärke des martialischen Programms zu sein: Die Rede ist von 32 Missionen und 16 Sektoren, was einer Spielfläche von über 1.000 Bildschirmen entspricht!



Gender Wars erscheint im Frühjahr 1996 und wird hoffentlich den guten Eindruck bestätigen, den die spielbaren Levels machten.





## Star Control 3

# Unter Kontrolle

Eine völlig überarbeitete Engine, lupenreine Grafiken mit Videosequenzen und Netzwerkunterstützung sollen auch dem dritten Teil von Star Control zum Ruhm verhelfen! Die Adventure-Experten von Legend Entertainment werkeln momentan fieberhaft an der Fortsetzung des Klassikers!

Star Control war eines der Spiele, die zu Beginn des Jahrzehnts den Markt revolutionierten. Die erfolgreiche Mischung aus Action-, Strategie- und Rollenspiel, gepaart mit einem Zwei-Spieler-Modus, fand treue Fans in aller Welt, die sich natürlich mit Feuereifer auf den Nachfolger stürzten. In diesem Sequel (Star Control 2) flog der Spieler auf der Suche nach wertvollen Bodenschätzen von Planet zu Planet und versuchte, die von den imperialistischen Ur-Quans unterdrückten Rassen zur Revolution aufzuwecken. Danach wurde es still um Star Control, und Accolade kündigte keine weiteren Fortsetzungen mehr an. Fans in al-

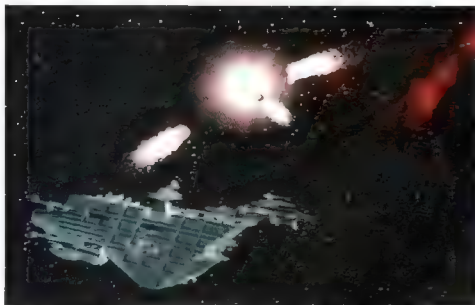
ler Welt setzten in den letzten Jahren die Fahnen auf Halbmast und warteten sehnsüchtig auf den dritten Teil. Die lange Wartezeit ist nun endlich vorbei, denn glücklicherweise fand sich jetzt Legend Entertainment bereit, die Serie wiederzubeleben.

## Puppentheater

Star Control 3 beginnt dort, wo der zweite Teil endete. Die Ur-Quans sind besiegt und die Rebellen formten eine Allianz, die League of Sentient Races. Der Spieler muß neue Kolonien bauen und verwalten, die wiederum die Allianz mit neuen Schiffen und Technologien versorgen. Es stellt sich bald heraus, daß die Ur-Quan nicht die einzigen Imperialisten des Universums waren, und über einen Mangel an neuen, kriegerischen Rassen braucht man nicht zu klagen. Neben der Verteidigung der Allianz müssen der interplanetarische Handel gefördert und neue Welten erforscht werden. Inter-



Am Spielprinzip von Star Control hat sich nur wenig geändert. Allerdings sorgt die saubere SVGA-Darstellung für wesentlich mehr Überblick.



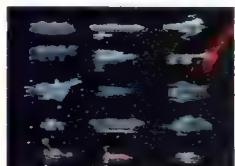
Stimmungsvolle Zwischenanimationen sorgen diesmal auch optisch für eine passende und packende Atmosphäre - ein Novum für Star Control!



Mit Hilfe des Animatronics-Verfahrens wurden für Star Control 3...



...mechanische Puppen digitalisiert und in das Spiel eingebunden.



Zahlreiche Raumschiffe sorgen bei Star Control 3 für Abwechslung.

aktion mit neuen Rassen findet, wie in den beiden Vorgängern, über einen Bildschirm statt. Anstatt der groben Animationen werden diesmal mechanische Puppen verwendet - ein sehr effektives System, das unter dem Namen Animatronics bekannt ist. Das Combat-System wurde ebenfalls erheblich verbessert. Der Spieler kann zwischen drei verschiedenen Ansichten - Überkopf-, 3D- und Virtual Cockpit - wählen. Im Modus „Virtual Cockpit“ bewegt sich das Schiff zwar in die gewählte Richtung, aber das Sichtfeld des Spielers ist automatisch auf feindliche

Schiffe fixiert. Leider finden alle Kampfaktionen auf einer Ebene statt, was bedeutet, daß die Schiffe weder steigen noch sinken können. Multiplayer-Modi werden entweder über Modem oder lokales Netzwerk unterstützt; darüber hinaus können zwei Spieler über eine gemeinsame Tastatur spielen. Zeitgemäße SVGA-Grafiken und ein hinreißender Soundtrack steigern den Spielspaß, so daß die meisten wohl den Release - Mitte Februar soll es soweit sein - kaum noch erwarten können!



# MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# JETZT GEHT'S LOS!

## Magic Cards

Der Renner aus den USA jetzt auch bei uns!

### Magic the Gathering

- Trading Card Game -

Starter Pack 3. Ed., dt. 14,80  
 Booster Pack 3. Ed., dt. 4,80  
 Starter Pack 4. Ed., dt. 16,99  
 Booster Pack 4. Ed., dt. 5,49  
 Renaissance dt. 3,49  
 Heimatländer dt. 3,99  
 Homelands engl. 2,99

Prost, Neujahr!  
**Legend of Kyrandia 3**  
**Legend of Kyrandia 1**  
**Lands of Lore**  
**Dune 2**  
 alle vier Spiele  
 komplett auf CD-ROM  
**79,95**

## Unser Neujahrs-Tip:

### Wing Commander IV

CD-ROM  
**99,99**

Zwei Knüller zum Jahresanfang!

**Der**  
**Druidenzirkel**  
 Attic's actionlastiges  
 SVGA-Adventure  
 könnte DAS Rollen-  
 spiel 1996 werden!

CD-ROM  
**69,99**

**Panzer**  
**General 2**  
 Der SSI-Strategie-  
 Meilenstein geht nun  
 in neuem Gewand in  
 die zweite Runde!

CD-ROM  
**69,99**

Bitte anschnallen!

Zwei actiongeladene Rennspiele  
 zu absolut schnellen Preisen!

**Hi Octane**  
 CD-ROM  
**39,99**

**Super Karts**  
 CD-ROM  
**39,99**

Unsere Neujahrsknaller!

**Magic Carpet**  
 dt. Version, CD-ROM  
**39,99**

**Die Siedler**  
 dt. Version, CD-ROM  
**29,99**

Das Warten hat sich gelohnt!

### IndyCar Racing 2

Der Nachfolger präsentiert sich mit schneller  
 SVGA-Grafik und originalgetreuen Strecken.

CD-ROM **79,99**

### Pole Position

Ascon's Formel 1-Manager, dt.  
 PC Disk und CD-ROM

je **89,99**



## Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale  
 Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)  
 Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:  
**(030) 794 72 111**

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansgagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28  
 BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point\*

\* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 19% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen  
 vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
 Versandabgabe: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM.  
 Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert mit Island versandkostenfrei!  
 Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Da sich mein Namens-Wettbewerbs-  
 Team noch immer durch die täglich  
 ankommenden Namensvorschläge  
 kämpft, steht mein Name immer noch  
 nicht fest. Damit wir nun aber zu einer  
 Entscheidung kommen können, werden  
 Namens-Vorschläge nur noch bis zum  
 15. Januar 1996 berücksichtigt. Den  
 Sieger werden wir dann endlich in der  
 nächsten Ausgabe bekannt geben.

Wir wünschen an dieser Stelle allen  
 unseren Kunden ein gutes neues Jahr!







Ridge Racer

# Eilig's Blechle

**Destruction Derby und WipeOut waren erst der Anfang: Jetzt entweiht Sony Interactive DAS Verkaufsargument für die hauseigene PlayStation und bringt den Spielhallen-Kracher Ridge Racer als PC CD-ROM-Umsetzung. Ein Krieg an allen Fronten: Die Konsolen-Fassung wurde zwischenzeitlich vom Saturn-Highlight SEGA Rally deklassiert, während sich die PC-Fassung mit 80-Prozentern wie Bleifuß und The Need for Speed vergleichen lassen muß. Wir analysieren die erste Beta-Version!**

Namco ist nicht einfach nur ein Hersteller von Spielautomaten, sondern neben SEGA der Marktführer im Coin-Op-Bereich und zugleich einer der wichtigsten Publisher für Sonys 32-Bit-Kiste. Das Rennspiel dieses Labels avancierte sowohl in gut sortierten Spielhallen als auch auf der PlayStation zum absoluten Publikumsbeliebten. Die Gründe: Es ist unglaublich schnell, reizt mit pompöser Landschafts-Grafik, heißer Musik und einer ausgezeichneten Steuerung. Der PC-Ridge Racer gleicht zu-

mindest von der Aufmachung her der PS-X-Version wie ein Ei dem anderen. Das fängt bei den Menüs an und hört beim Audio-Soundtrack (Hausmar-

ke: Turbo-Techno mit satten Gitarren-Riffs) noch lange nicht auf. Ebenfalls typisch: Eine einzige Rennstrecke muß reichen. Dafür ist der Parcours ganz schön lang und wird je nach Schwierigkeitsgrad etappenweise befahren. Zu sehen gibt's jedenfalls genügend. Unter anderem breitet man am Steuer eines der vier edlen Sportwagen (wahlweise Auto-

matik- oder Schaltgetriebe) an der bekannten Strandpromenade mit Palmen und schicken Hotels entlang, heizt durch die Walkenkratzer-Schluchten der City und schlängelt sich an einem Gebirgspass mit schmalen Serpentinaugen. Zu den Sehenswürdigkeiten gehören auch zwei spärlich ausgeleuchtete Tunnel und eine Hängebrücke. Die größte Her-



**Night & Day:** Wenn die Dunkelheit über die kleine Ridge Racer-Welt hereinbricht, gehen die Lichter in den Hochhäusern an.





Alles auf einen Blick: Streckenverlauf, Position, Rundenzeit und Geschwindigkeit.

ausforderung erwartet Sie, wenn Sie die erweiterte Strecke mit den niederdrächtigen Schikanen im Baustellen-Bereich ausprobieren.

Während man bei Daytona USA (dem Glaubensbekenntnis jedes gestandenen Saturn-Jüngers) so wunderbar durch die Kurven driften kann, ist Ridge Racer genauso wie Bleifuß ein Fall für die Freunde des roten Tacho-Bereiches. Die Herrschaften in ihren flachen Schüsseln rasen Ihnen allzu gerne in die Aufbauten, dürfen aber im Gegenzug beim Überholen geschnitten und liebevoll an die Leitplanke gequetscht werden.

## Vorbildlich

Was von Graffiti Software clever geklont wurde, bietet auch das Original - nämlich Hubschrauber, die aus unerfindlichen Gründen am Pistenrand herumknattern, und Flugzeuge, die elegant über die Skyline gleiten. An den Fassaden der Hochhäuser und auf den Hügeln erkennt man feine Texturen, die sich aus Gründen der Performance auch auf eine niedrigere Detailstufe herunterregeln lassen. Und wie sieht der SVGA-Modus aus? Den hat man sich vorsichtshalber gleich geschenkt. Das muß kein Nachteil sein: Wer Bleifuß jemals in der schnarchigen Hi-Res-Auflösung gespielt hat, die selbst einen Pentium 100 noch problemlos in die Knie zwingt, entscheidet sich sowieso für die spritzige VGA-Grafik. Bei Rid-



Den Kindern ein Vorbild: Da läuft doch jemand bei Rot über die Straße.

ge Racer haben Sie die Wahl zwischen der Cockpit-Ansicht und einem Blickwinkel von schräg oben auf das Heck des Fahrzeugs - ebenfalls ein Charakteristikum der PlayStation-Version. Auch die Spielmodi entsprechen der Vorlage: Beim Time-Trial liefern Sie sich ein Duell mit einem pechschwarzen Sportwagen, der - oh Wunder - noch einmal einen gehörigen Zahn gegenüber den anderen Rivalen zulegt.

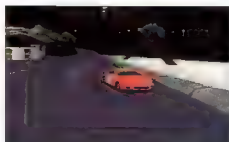
Als kleine Belohnung für übermenschliche Rundenzeiten erscheinen zusätzliche Streckenabschnitte und neue Flitzer im Options-Menü. Integriert ist zudem der berühmte Cheat, mit dem die Distanz in entgegengesetzter Richtung und sogar spiegelverkehrt angegangen werden kann.

Ridge Racer wird laut Sony Interactive ab März 1996 ausgeliefert. Da in der Preview-Version nur noch das spektakuläre Intro, Zwischensequenzen und die Replay-Funktion fehlen, ist ein Test in der PC Games 3/96 mehr als wahrscheinlich. Der Release-Termin kommt nicht von ungefähr: Zum gleichen Zeitpunkt bringt Namco den Nachfolger Ridge Racer Revolution für die PlayStation auf den Markt...

Petra Maueröder ■



Selbst die Auswahl-Menüs für Schwierigkeitsgrade und Fahrzeuge hat Sony Interactive 1:1 von der PlayStation-Version übernommen.



Nach jedem Rennen wird eine Zusammenfassung aus verschiedenen Perspektiven gezeigt.

## MultiMedia Soft Computerspiele

### Online - Cafe & Spielbibliothek

Spielen in gemühtlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

### Info ☒ Info ☒ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielsoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft  
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50

### MultiMedia Soft finden Sie in:



04668 GRIMMA,  
Gartenweg 10  
Tel. 0341-5643824

06122 HALLE/NEUSTADT,  
Lisa-Melner-Straße 102  
Tel. 0345-8902147

09111 CHEMNITZ,  
Eisenstraße 7  
Tel. 0371-441360

15890 EISENHÜTTENSTADT,  
Fürstenbergstraße 39  
Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,  
August-Bebel-Straße 15  
Tel. 0336-4001888

35066 FRANKENBERG,  
Bahnhofstr. 5  
Tel. 06451-26056

36433 BAD SALZUNGEN,  
Rheinblick-Center  
Alten-Schwetzer-Str. 32  
Tel. 03995-871956

39112 MAGDEBURG,  
Hindstraße 5  
Tel. 0172-3903146

47167 DUISBURG,  
Otto-von-Straße 7  
Tel. 0203-585777

47441 MOERS,  
Neuer Wall 2-4  
Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,  
Weseler Straße 48  
Tel. 0251-5242001

52349 DÜREN,  
Josef Schregel Straße 50 [ZENTRALE]  
BATTLETECH ZENTRUM  
GAMES WORKSHOP  
Tel. 02421-28100

54290 TRIER,  
Pferdemarkt 7  
Te. 0651-9940656

56564 NEUWIED,  
Hermannstraße 19  
Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,  
Zerrenstr. 11  
Tel. 07231-17275

96052 BAMBERG,  
Untere Königstraße 10  
GAMES WORKSHOP  
Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,  
Meinbergstraße 20  
Tel. 0361-562156

BÜRO und ZENTRALEINKAUF  
52349 DÜREN,  
Josef Schregelstraße 50  
Tel. 02421-28100  
Fax 281020

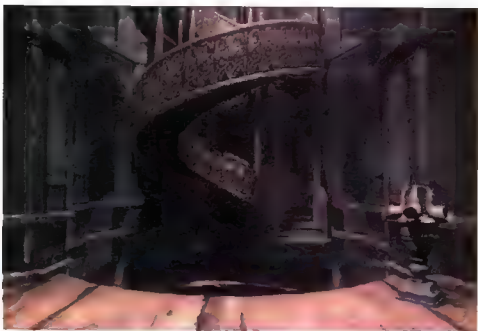
MultiMedia Soft BÜRO  
52349 DÜREN,  
Josef Schregel Str. 50  
Tel. 02421-28100  
FAX 02421-281020

Zork: Nemesis

# Comeback '96



Ein für Zork: Nemesis typisches Rätsel: mit Hilfe der Sonnenuhr muß ein versteckter Geheimgang freigelegt werden, um im Spiel weiterzukommen. Einige Puzzles sind für Einsteiger schon starker Tobak!



An opulenten Grafiken und Animationen wurde wahrlich nicht gespart. Fast jeder Bildschirm ist bei Zork: Nemesis ein kleines Kunstwerk und macht Lust auf mehr! Den Grafikern muß man wirklich ein großes Lob aussprechen!



Gegenstände stehen nicht nur zur optischen Ausgestaltung in den verschiedenen Räumen: sie können auch angeklickt und benutzt werden!

Die mittlerweile legendäre Zork-Serie begann 1979 mit den fast schon romanähnlichen Textabenteuern von Infocom. Knapp 17 Jahre und einige Grafikroutinen später will Activision nun mit Zork: Nemesis die skurrile Abenteuerreihe fortsetzen.

Um jeglicher Verwirrung vorzubeugen: Zork Nemesis ist nicht, wie vielfach angenommen, der zweite Teil von Return to Zork. Der wurde nämlich wegen „künstlerischer Differenzen“ auf unbestimmte Zeit verschoben und wird wohl irgendwann unter dem Titel Floyd's Revenge erscheinen. Bei Zork: Nemesis handelt es sich um ein Fantasy-Adventure, das sich in einem anderen Teil des Zork-Universums abspielt. Der namenlose Held beginnt seine Exkursionen in den Forbidden Lands, einer Wüstenlandschaft, die von dem gefährlichen Überwesen Nemesis kontrolliert wird. Hier trifft er auf die Geister der vier Alchemisten, die Nemesis zum Opfer fielen. Um das Geheimnis der Forbidden Lands zu ergründen, müssen die Heimatwelten der Alchemisten, Nervenheilanstalten, Vulkane, Sternwarten und Schlösser erforscht werden. Um die dort gestellten Aufgaben und Rätsel zu lösen, muß der Spieler sich zunächst mit den Prinzipien der Alchemie vertraut machen. Dieses Szenario eignet sich natürlich ausgezeichnet für komplexes Rätseldesign und die Konstruktion komplizierter Maschinerien. All dies geschieht unter erheblichem Zeitdruck, da der ektoplasische Bösewicht einem

ständig im Nacken sitzt und seine „Interessen“ vehement vertritt. Sie müssen also nicht nur ein Gespür für Puzzles und Rätsel entwickeln, sondern auch blitzschnell Entscheidungen treffen.

## Hallucinations and Flashbacks

Activision verspricht für Zork: Nemesis eine umfangreiche, detaillierte Spielumgebung, in der die Rätsel und Zusammenhänge zork-mäßige Anforderungen an den Spieler stellen. Das bedeutet: Komplexität, viel Querdenken und eine satte Portion skurrilen Humors. Das Spiel wird auf mindestens drei CDs erscheinen, wobei allerdings mehr Wert auf die Darstellung der Spielumgebung als auf digitale Videounterbrechungen gelegt wurde. Videos beschränken sich auf Halluzinationen und Flashbacks, die einen direkten Hinweis auf die Lösung der aktuellen Rätsel bieten. Kenner des Zork-Universums haben einen leichten Heimvorteil, allerdings ist dies keine Voraussetzung. Nemesis eignet sich ebenso gut als Einstiegsprodukt in die bizarre Welt von Zork. Als Erscheinungstermin wird das erste Quartal dieses Jahres genannt.

Markus Krichel ■





# 15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen. Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen (dann auch live), in Kürze ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X außerdem noch mit einem Gewinnspiel, bei dem Xtraterrestrische **Snowboards** als Preis für Xtraterrestrisch gut beantwortete Fragen verlost werden.

**Just call or fax:**

**Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr**

**Infoline: 02 21-5 97 73-76**

**Mailbox: 02 21-5 97 73-85**

**Fax: 02 21-5 97 73-50**

**It's a Sony**



**Sony Computer • Peripherals • Components Europe**

A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



The Darkening

# Starbesetzung

**Wenn bei Origin Systems ein Designer namens Roberts ein Weltraumspiel entwickelt, kann es sich doch eigentlich nur um Wing Commander handeln, oder? Weit gefehlt!**

**D**er kreative Kopf hinter The Darkening, der neuen Saga von Origin und Electronic Arts, ist Erin Roberts, der jüngere Bruder von Chris „Wing Commander“ Roberts. Bestätigt sich hiermit die These, daß man in dieser Branche nur noch mit „Vitamin B“ vorwärtskommt? Wohl kaum! Erin arbeitet bereits seit über fünf Jahren für Origin und verdiente sich seine Spuren an sämtlichen Wing Commander-Projekten, Strike Commander und Privateer. Allerdings scheint man ihm einiges zuzutrauen. Mit einem Budget von fast fünf Millionen Dollar

und Schauspielern wie Christopher Walken, John Hurt und Jürgen Prochnow ist The Darkening alles andere als ein Einstiegsprojekt für einen Newcomer. Nach zehn Jahren Schlaf im tiefgefrorenen Zustand erwacht unser Held mit totalem Gedächtnisschwund auf dem Planeten Cryos. Zur interplanetaren Fortbewegung steht ein spartanisch ausgerüstetes Raumschiff zur Verfügung, das zwar flugtüchtig ist, aber unbedingt ein gründliches Tuning benötigt. Um sich das nötige Kleingeld für die entsprechenden Ersatzteile zu beschaffen, muß man von zwielichtigen Gestalten Aufträge aller Art annehmen. Je gefährlicher der Auftrag, desto höher die Entlohnung. Wer sich seine Weltraumbrötchen lieber ehrlich verdienen will, kann sich auch als fliegender Händler verdingen. Diplomatisches Geschick im Umgang mit den Außerirdischen führt zu langen und fruchtbaaren Handelsbeziehungen. Die Sache mit dem Gedächtnisschwund scheint eher praktische Gründe zu haben. Charaktere, wie beispielsweise Blair in Wing Commander 3, werden bereits komplett mit Persönlichkeit, Vergangenheit und Problemen geliefert. Manchen Spielern fällt es schwer, sich mit bereits definier-



Wie schon bei Wing Commander 4, so wurde auch bei The Darkening mit echten Set-Bauten gearbeitet. Die Filmszenen wirken daher sehr realistisch.



Wer schon einmal Privateer oder Wing Commander gespielt hat, wird sofort wissen, daß es sich hier um das Deck eines Raumhafens handelt.

ten Charakteren zu identifizieren; es beeinträchtigt die Illusion. Ein „unbeschriebenes Blatt“ wie der Charakter in The Darkening hingegen kann nach eigenen Vorstellungen geformt werden.

## Neverending Story

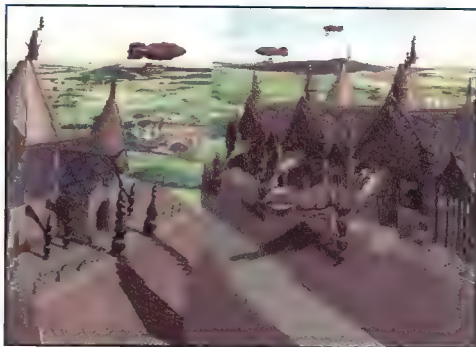
The Darkening ist hat ein offenes Ende, d. h. es hat kein klar gestecktes Ziel außer der Erforschung des Spieluniversums, dem Ausbauen des Raumschiffs und den Handelsbeziehungen. Insofern gleicht es Privateer

oder Elite wesentlich mehr als Wing Commander. Während des Spiels trifft man zwar auf Personen, die Hinweise auf die eigene Identität geben können. Es bleibt allerdings dem Spieler überlassen, ob er diesen Hinweisen folgen will. Und selbst wenn die Antwort gefunden wird, ist das Spiel nicht vorbei. Space Combat ist natürlich ein wesentlicher Faktor, wobei sich zu Beginn des Spiels die altbewährte „Nichts-wie weg-Taktik“ empfiehlt. Erst wenn man seine Waffen- und Verteidigungssysteme verbessert oder seine alte Mühle gegen ein besseres Schiff



Jürgen Prochnow ist einer der Stars in The Darkening.





Daß Erin Roberts für charakterlich abwechslungsreiche Planeten gesorgt hat, bemerkt man schon an der grafischen Darstellung.

(25 verschiedene Transporter und Jäger stehen zur Verfügung) eingetauscht hat, sind die Karten etwas gerechter verteilt. Erin Roberts legte bei der Entwicklung des Spiels sein Augenmerk auf das Interface. „Wenn ein Spieler sich erst stundenlang mit einem Interface beschäftigen muß, bevor er endlich abheben kann, geht das Interesse schnell verloren“, meint der 24jährige Entwickler. „Unser Interface ist so intuitiv und übersichtlich, daß selbst Neu-

einsteiger keine Probleme haben werden.“ Roberts ist allerdings geschickt genug, das Wort „Massenmarkt“ zu vermeiden, obwohl vieles darauf hinweist, daß The Darkening nicht unbedingt für den Hardcore-Gamer entwickelt wurde.



Zahlreiche Zwischensequenzen untermalen bestimmte Ereignisse (Landung, Start, Sieg...).

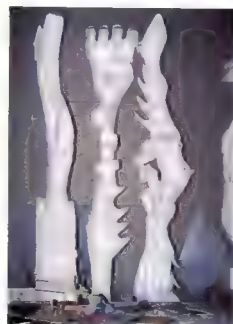
So ist beispielsweise die Cast ein Sammelsurium amerikanischer und europäischer Schauspieler, die auf beiden Kontinenten großes Interesse wecken sollte. John Hurt (Alien, The Elephant Man), David McCallum (Solo für UNCLE), Brian Blessed (Robin Hood, I: Claudius), David Warner (Time Bandits), Amanda Pays (Max Headroom) und Jürgen Prochnow (Das Boot) sind Namen, die man eher in einem Programmkino als einem Computerspiel erwarten würde. Ein britischer Schauspieler - Clive Owen - repräsentiert den Spieler. The Darkening ist zwar nicht das erste Spiel seiner Art; es ist allerdings die erste Weltraum-Handelssimulation, die von digitalen Videoszenen so reichlich Gebrauch macht. Gemessen an der Anzahl der Planeten und Sternensysteme mußte sich Roberts ei-



Vor dem Dreh wurden für die Schauspieler Set-Skizzen entworfen und danach modellierte man diverse Skulpturen für das Bühnenbild.

niges einfallen lassen, um den unterschiedlichen Umgebungen das notwendige fremdartige und außerplanetarische Styling zu geben. Jeder Planet hat eine andere Architektur, wechselnde Landschaftsstrukturen, neue Rassen sowie unterschiedliche Auffassungen von Moral und Theologie. All diese Aspekte müssen bei geschäftlichen Verhandlungen berücksichtigt werden. Bei all diesen Novitäten bleibt jedoch ein unumstößlicher Punkt: das Spiel ist von Origin - und das Erscheinungsdatum daher ungewiß! Der offizielle Release ist allerdings Ende Februar?!

Markus Krichel ■



SONY

traterrestrisch...

Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH  
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



WarCraft 2: Tides of Darkness

# Schlachtfest

Weil wir unsere Leser ernst nehmen, wird bei uns ein Spiel wie WarCraft 2 nicht im Hopplahopp-Verfahren kurz vor Redaktionsschluß anhand einer halbgarigen Beta-Version getestet. Im Zweifelsfall warten wir lieber die offizielle deutsche Fassung ab und nehmen uns für den Review so viel Zeit, wie es die Fortsetzung eines der populärsten Echtzeit-Strategiespiele verdient.

Und es stand geschrieben im WarCraft-Test in der PC Games, Ausgabe 2/95: „Wenn man der mysteriösen Schlußsequenz Glauben schenken darf, gibt es ein baldiges Wiedersehen in WarCraft 2.“ Der befürchtete Super-GAU ist eingetreten: Sechs Jahre nach der Vertreibung durch die Orcs wird die Bevölkerung von Azeroth erneut von der grünhäutigen Brut terrorisiert, die zwischenzeitlich gewaltig aufgerüstet hat. In ihrer Not gehen die Menschen mit Zwergen und Elfen ein Bündnis ein und verteidigen sich mit dem letzten Schrei in Sachen Militärtechnik. Der Luftraum wird seit

neuestem von Drachen, Zepelinen, Greifenreitern und Flugapparaten beherrscht, während die „Marine“ auf Zerstörer, Fähren, Schlachtschiffe und U-Boote zurückgreifen kann. Außerdem beherrschen die Magier und Gelehrten jedes Volkes neue, mächtige Zaubersprüche. Der Fantasy-Krieg kann beginnen - herzlich willkommen bei WarCraft 2!

## Hoffentlich Allianz-gesichert

Echtzeit-Strategiespiele sind ein Synonym für Streß. WarCraft 2 macht da keine Ausnahme - vor allem wegen der



Die Allianz von Lordaeron



stark gestiegenen Zahl der Einheiten, die einen anfangs fast erschlägt. Jede Streitkraft hat Zugriff auf jeweils neun verschiedene Land-, zwei Luft- und fünf Flotten-Einheiten, zehn Zaubersprüche (Feuerball, Unsichtbarkeit, Kampfrausch, Verwesung usw.) und etwa zwei Dutzend an Gebäuden. Dabei bedingt die Montage bzw. Ausbildung einer Einheit die andere: Wenn Sie aus Ihren Rittern Paladine machen möchten, sollte z. B. eine Kirche im Dorf stehen. Für alle Aktionen sind Gold und Holz in schier ungeheuren Mengen erforderlich; deshalb werden Arbeiter losgeschickt, um in Minen das edle Metall abzubauen und die Wälder zu lichten. Ölfässer errichten Bohrtürme im Meer und schaffen die Voraussetzung für den Betrieb von Schlachtschiffen und Zerstörern.

## Alles hört auf mein Kommando

Im Unterschied zu C&C ist die rechte Maustaste für den Automatik-Modus zuständig. Wenn Sie mit markierten Arbeitern einen Wald anklicken, mutieren diese ohne weiteres Zutun zu lustigen Holzhacker-Buam. Diese Funktion ist ein wichtiger Fortschritt gegenüber dem Vorgänger; einige Spezial-Aufgaben wie die Patrouille zwischen Punkt A und B oder diverse Up-dates für Kanonen und Panzerung müssen aber immer noch aus der Iconleiste am linken Bildschirmrand ausgewählt werden. Dort erfahren Sie auch den Zustand jeder Einheit (Gesundheit, Ausbildungsstufe, Sichtweite usw.). Durch das Aufziehen eines Rahmens oder einzeln per Shift-Taste können Sie bis zu neun Einheiten gleichzeitig markieren. Beeindruckend ist in diesem Zusam-

## Die Iconleiste



### Übersichtskarte

Rote Punkte = Truppen und Gebäude der Orcs  
Hellgrüne Punkte = Truppen und Gebäude der Allianz  
Graue Punkte = NPCs (z. B. Schafe, Wildschweine)

Bezeichnung  
Entwicklungsstand  
Gesundheit

Eigenschaften

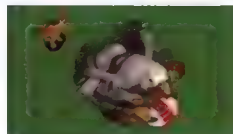
Bewegen  
Stop  
Angriff  
Reparieren  
Abbauen

Einfaches Gebäude bauen  
Komplexes Gebäude bauen

## Die Orkische Horde



# SPIEL DES MONATS

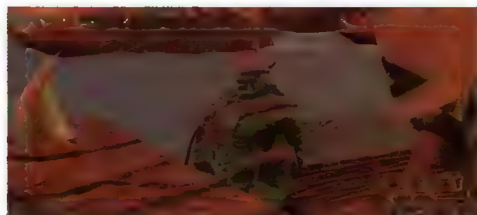


Je nach Gebäude-Typ dauert es seine Zeit, bis ein Arbeiter die Konstruktion fertiggestellt hat (links). Surprise Surprise: Die unerwartete Entdeckung eines Orc-Stützpunktes hat einigen Leuten unseres Spähtrupps das Leben gekostet. Man beachte das naturgetreue Flackern des brennenden Wachturms (unten)!

menhang die Gegner-Intelligenz: Ein einzelner Axtwerfer wird immer die Flucht antreten, wenn ihm drei unversehrte Paladine entgegengaloppieren; bei zwei angeschlagenen Bogenschützen hält sich seine Panik dagegen verständlicherweise in Grenzen.



Das Intro ist nur eine von vielen Vollbild-VGA-Sequenzen: Mit Bestürzung reagieren die Menschen auf die massenhaft anrückenden Schlachtschiffe der Orcs.

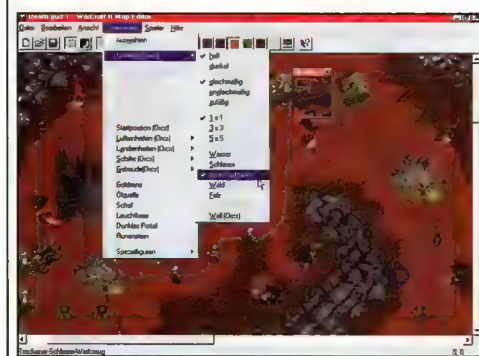


## Das Abwechslungs-Reich

Die zweimal 14 Missionen mit tutorial-artig ansteigendem Schwierigkeitsgrad, unterschiedlichen Kartengrößen, mehreren Gegnern und Allianzen sowie wechselnden Aufgabenstellungen (Befreiung von Geiseln, Eskorte eines Fantasy-Promis) werden mit einer originellen Rahmenhandlung und einigen VGA-Zwischensequenzen verbunden. Im Spiel selbst genießt der WarCraft 2-Spieler fragile SVGA-Grafik und -Animationen mit enorm vielen putzigen Details, wobei die Figuren und Häuschen teilweise gerendert und zum Teil gemalt wurden. Weil Bilder mehr als tausend Worte sagen, haben wir für Sie auf den beiden Mega-Screenshots die wichtigsten Units zusammengestellt.

Der Menüpunkt „Multiplayer-Spiel“ ermöglicht Modem-/Nullmodem- sowie Netzwerk-Schlachten für bis zu acht Spieler, wobei Sie fairerweise nur eine WarCraft 2-CD-ROM für jeweils drei Teilnehmer benötigen. Natürlich können Sie Bündnisse eingehen und sich gegenseitig Mes-sagen schicken. Nach anfäng-

## Der Szenario-Editor



Worauf C&C-Spieler bis zum heutigen Tag vergeblich warten, gehört bei WarCraft 2 zur Grundausrüstung: Ein komfortabler Editor für Windows 3.1 und Win 95 dient zum Kreieren eigener Ein- und Mehrspieler-Karten und Verändern bestehender Maps. Die Bedienung ist kinderleicht: In den Menüs legen Sie die Startbedingungen fest und „pflanzen“ per Mausklick ganze Wälder. Sämtliche Figuren und Bauwerke dürfen in beliebiger Anzahl auf der Karte verteilt werden. Auch die Fähigkeiten der Units lassen sich auf einfache Weise verändern: Auf Wunsch machen Sie Bauern fast unverwundbar oder reduzieren die Bauzeit für Drachen.

Zwei kleine Mankos hat der Editor: Zum einen kann der Karten-Ausschnitt nur mit den Scrollbalken verschoben werden, zum anderen ist es nicht möglich, bereits abgesetzte Gebäude einfach zu verrücken. Statt dessen muß man eine Einheit löschen und neu positionieren. Nach den Erfahrungen mit anderen Programmen ist zu erwarten, daß binnen weniger Wochen Hunderte von kostenlosen Karten in den Mailboxen und Foren der Online-Anbieter angeboten werden.



## Statement

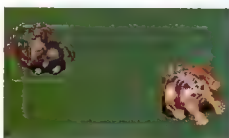
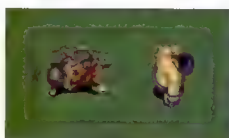
Besser geht's nicht: WarCraft 2 hat all das, was wir uns eigentlich von Command & Conquer erhofft hatten. In den Disziplinen Grafik, Animationen und Level-Design ist die liebevoll überarbeitete und synchronisierte deutsche Version faktisch stärker, in Sachen Sound-FX, Sprachausgabe und Steuerung mindestens ebenbürtig, bei der schmissigen Audio-Musik hingegen leicht unterlegen. Den Schwierigkeitsgrad der Solo-Missionen halte ich für genau richtig - nicht ganz so frustig wie bei C&C und trotzdem herausfordernd. Außerdem wird der Nachschub an Szenarien dank des Editors nicht so schnell abreißen. Die Unterschiede zu C&C sind derart extrem, daß selbst eingeschworene NOD- und GDI-Anhänger ihren Spaß haben werden: Wenn Sie mittlerweile nachts von Commando-Bots und Tiberium-Feldern träumen, tut Ihnen die Beschäftigung mit Grunzern und Randalier-Kobolden bestimmt gut. Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!



licher Begeisterung über die Mehrspieler-Features hat sich aber schnell herauskristallisiert, daß WarCraft 2 für eine zünftige Echtzeit-Partie fast schon zu kompliziert ist. Auch in den beiden Kampagnen ist man spätestens mit dem Einsatz der teuren Magier und ihrer Zaubersprüche völlig überfordert. Bevor man seinem Zaubermeister überhaupt eine Order erteilen kann, hacken meist schon drei Todesritter auf den geplagten Mann ein.

Petra Maueröder ■

Daß die Leichen erst nach und nach verworfen, ist nicht nur ein grafisches Bonbon, sondern hat auch seinen Sinn: Die Orcs können mittels des Zauberspruchs „Tote erstehen lassen“ ihre abgemurksten Kollegen wiederbeleben.



## SPECS & TECHS

VEA	Testatur
SVGA	Maus
100% WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 134 MB	Audio

**REQUIRED**  
486 DX-33, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 60, 16 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

**MULTIPLAYER**  
Modem / Nullmodem,  
8 Spieler via Netzwerk

## RANKING

Strategiespiel	
Grafik	93%
Sound	85%
Handling	90%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blizzard
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

## dynamic soft

### CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	Magic Carpet 2	DV	85,95
11th Hour	DA	89,95	Mechwarrior 2	DV	85,95
Action Soccer	DV	69,95	Metal Marines	DV	79,95
AH-64 Longbow	DV	85,95	Monopoly	DV	75,95
Albion	DV	85,95	Mortal Call	DA	69,95
Aliens	DV	75,95	MYST	DV	75,95
Archibald Applebrook	DV	75,95	Nascar (Win 95)	DV	i. Verb.
Ascendancy	DV	81,95	Navy Strike	DV	*94,95
Battle Isle 3	DV	85,95	NBA Live 96	DA	i. Verb.
Bermuda Syndrome	DA	85,95	Need for Speed	DV	85,95
Bling!	DV	69,95	NetworkX	DV	85,95
Blackfist (Scream)	DA	59,95	NHL Hockey Classic	DA	39,95
Bundesliga M. Hattrick	DV	75,95	NHL Hockey 96	DV	78,95
Bureau 13	DV	24,95	Parner General 2	DV	75,95
Buried in Time	DV	79,95	Perfect Pinball	DA	45,95
Caesar 2	DV	79,95	Phantasmagoria	DV	*90,95
Capitalism	DA	79,95	Pinball Wizard 2000	DA	*69,95
Caribbean Disaster	DV	84,95	Pinball World	DA	69,95
Championship Manager 2	DV	89,95	Pitfall: The Mayan Adv.	EV	79,95
Chewy-Fluty von F3	DV	75,95	Pole Position	DV	89,95
Command & Conquer	DV	90,95	Police Quest SWAT	DV	i. Verb.
Command & Conquer	EV	90,95	Pro Pinball: The Web	DV	59,95
Com. Aces of the Deep	DV	85,95	Psycho Pinball	DV	71,95
Cyberdemon Remorse	DV	89,95	ran Trainer 2	DV	72,95
Cyberia2	DV	*89,95	Raven Project	DV	59,95
Cyberspeed	DV	71,95	Rayman	DA	i. Verb.
Down Patrol	DA	39,95	Rebell Assault 2	DA	71,95

### Z

DA 69,95\*

Deep Sea (X-Com & Subwar)	DV	59,95	Sensible World of Soccer	DV	79,95
Der Clou & Profistik	DV	34,95	Shannara	DV	*78,95
Der Druidenzirkel	DV	71,95	Shivers	DA	79,95
Destruction Derby	DA	89,95	Shockwave (Win 95)	DV	*79,95
Die Siedler	DV	39,95	Shockwave Assault (Win 95)	DV	*79,95
Die Siedler 2	DV	*85,95	Sid Meier Classics	DV	85,95
Dime City	DV	79,95	Silent Steel	DV	105,95
Earthworm Jim (Win95)	DV	i. Verb.	Simon the Sorcerer 1&2	DV	90,95
EF 2000 (TFX)	DV	89,95	Space Marines	DV	79,95
Entorfun	DA	63,95	Star Trek-Final Unity	DV	95,95
Extreme Pinball	DA	i. Verb.	Steel Panthers	DV	*71,95
Fade to Black	DV	85,95			
FIFA Soccer 96	DV	78,95			
Fighter Duell	DA	75,95			
Formula One Grand Prix	DA	39,95			
Formula One Grand P. 2	DV	*94,95			
Frankenstein (Win 95)	DV	90,95			
Gabriel Knight 2	DV	i. Verb.			
Grande Prix Manager	DA	84,95			
Hard Ball 4	DA	79,95			
Hattrick	DV	78,95			
Heart of Darkness	DV	*89,95			
Hell	DV	29,95			
Hexen	DA	85,95			
High Octane	DV	83,95			
Hugo 3	DV	75,95			

### Wing Commander 4

DV 94,95\*

Stonekeep	DV	90,95
SU-27 Sukhal	DA	*75,95
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	DV	39,95
T-MEK	DA	*79,95
Talisman	DA	75,95
The Dig	DA	71,95
The Hive (Win95)	DA	65,95
This means War (Win95)	DV	*85,95
The Fighter	DA	67,95
TILT 1	DA	59,95
Time Gate: Knight's Chase	DV	84,95
Top Gun-Fire at Will	DV	*94,95
Torin's Passage	DV	84,95
Transport Tycoon deluxe	DV	84,95
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
Virtual Karts	DV	89,95
Vollgas I	DV	89,95
Westwood Compilation	DV	79,95
Wetlands	DA	69,95
Wing Commander 3	DA	78,95
Wilchaven	DA	69,95
Worms	DV	69,95
WWF Wrestlemania	DA	84,95
SideWinder & Fury 3 Joyst.	Spiel	119,95
Wingman Extreme	Joystick	99,95

### Warcraft 2

DV 79,95

Indy Car Racing	DA	29,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95
Jagged Alliance	DV	89,95
Lands of Lore	DV	39,95
Lands of Lore 2	DV	i. Verb.
Legend of Kyandia 3	DV	78,95
Learnings 3	DA	89,95
Little Big Adventure	DV	89,95
Lost Eden	DV	79,95
Made in Germany	DV	67,95
Magic Carpet PLUS	DV	85,95

Versandkosten: Hochnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zohlrückentgehr) \* Vorkasse 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSVERPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

**Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen**

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Kreuzensteinst. 12 • 78224 Sengen/Hwld.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,-DM  
Inh. Winter • Intimer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren

Zeitgleich mit dem Klassiker Monopoly wird jetzt von Virgin auch Trivial Pursuit als Multimedia-Version veröffentlicht. Neben einigen anderen Features gelten als auffälligste Neuerung die Unmengen von Videoclips, die die bekannten Wissensfragen zusätzlich illustrieren.

Über tausend Fragen aus dem beliebtesten Quizspiel der Welt haben auf einer CD-ROM Platz gefunden. Neben der klassischen Spielvariante, bei der bis zu sechs Mitspieler ihr Allgemeinwissen auf die Probe stellen können, wurde auch eine völlig neue Spielart mit eingebunden: Im Schnellspiel-Modus gilt es, ganz ohne Spielbrett und Würfel Fragen zu beantworten. Im Gegensatz zur CD-ROM-Version von Monopoly ersetzt Trivial Pursuit nicht die menschlichen Mitspieler - was jedem, der das Spielprinzip kennt, auch einleuchten dürfte. Ziel des Spiels ist es, seine Kenntnisse aus sechs verschiedenen Wissensgebieten unter Beweis zu stellen. Ein Würfel bestimmt, aus welcher Katego-

Trivial Pursuit

# Streitfragen



Auf Spielbrett und Würfel wird trotz Multimedia nicht verzichtet - sonst würde der Reiz des Originals hinter den tausend Videoclips verblasen.

rie (Geschichte, Sport, Kunst usw.) die nächste Frage gestellt wird. Für jede einzelne Frage wurde aus Filmarchiven ein mehr oder weniger passender Videoclip herausgesucht. Auf Mausklick läßt sich dieser auch abbrechen.

## Richtig oder falsch?

Die Quizfragen selbst werden dem Spieler als geschriebener Text präsentiert. Genau wie in der Brettspiel-Version muß die Antwort laut in die Runde der Mitspieler gesprochen werden.

Ein weiterer Mausklick bewirkt, daß die richtige Antwort vom Programm ausgegeben wird. Da der Spieler selbst bestimmen darf, ob seine Antwort richtig war oder nicht, bleibt die Frage: "Kann man das gelten lassen?" auch hier an der Tagesordnung. Gegenüber dem Brettspiel stechen vor allem die Statistikfunktion und die Möglichkeit, laufende Partien abzuspeichern, hervor. Außerdem entfällt - Segen der Technik - nach einer Trivial Pursuit-Partie das Wegräumen des Spielsets.

Thomas Borovskis ■



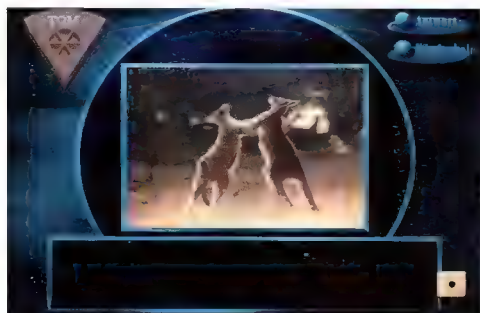
Welches Automodell war wohl das meistgefahrte in der DDR?



Bei 1.000 Fragen ist es nicht leicht, immer einen passenden Film zu finden.

## Statement

Das Zusammensitzen im Freundeskreis wird mit der Multimedia-Version von Trivial Pursuit lediglich vom Wohnzimmer an den Computerschreibtisch verlagert. Die über tausend Videofilmchen sind schön anzusehen und auch sehr informativ, steigern den Spielspaß aber bei weitem nicht so, wie es beispielsweise ein zusätzlicher Netzwerkmodus getan hätte.



Schön anzusehen, aber auch hochaktuell: die Multimedia-CD-ROM-Version von Trivial Pursuit enthält bereits die neuen Fragen aus dem Jahr 1995.

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS4WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 9 MB / General Midi	
CD 500 MB / Audio	
REQUIRED	
486/33, 6 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Quizspiel	
Grafik	65%
Sound	75%
Handling	68%
Spiele Spaß	63%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Vorteil	gut



Lieber Lehrer,

Vielen Dank für die wiederholte Erwähnung meines Namens im Klassenbuch. Ich habe mich wahnsinnig darüber gefreut. Auch der ganz liebevolle Brief von Ihnen in diesem coolen, blauen Umschlag hat mich und vor allem meine Eltern hoch erfreut. Gerne werde ich nächstes Jahr alles nochmal lernen, zusammen mit den Kids, denen ich früher eins drauf gegeben habe.

Ich danke Ihnen für Ihre Freundlichkeit und werde gleich vorbeikommen um mich HÖCHSTPERSÖNLICH ZU BEDANKEN...

Fighter Duel

# Schlichte Schlacht

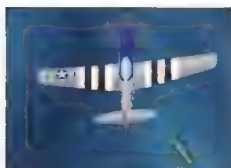
Noch eine SVGA-Flugsimulation? Schon wieder innovatives Gameplay, ultimative Grafiken und reale Luftschlachten? Als ob uns in den letzten Monaten nicht schon genügend unnütze Flugsimulationen aufgetischt worden wären, beschert uns Philips eine weitere Dogfightsimulation, die zum größten Teil auf Spielspaß verzichtet.

Der Zweite Weltkrieg mußte schon recht häufig als Schauplatz für Flugsimulationen herhalten, nicht zuletzt wegen der für Programmierer angenehmen Tatsache, daß die damaligen Flugzeuge sehr langsam waren. Um die SVGA-Grafik in einer akzeptablen Geschwindigkeit darstellen zu können,

plazierte auch Philips seine Flugsimulation in diese Ära, verzichtete fast völlig auf Landschaft und kann so eine Dogfightsimulation präsentieren, die auch auf heute käuflich zu erwerbenden Computern flüssig läuft. Allerdings verzichtete der Hersteller damit auf einen großen Teil des möglichen Spielvergnügens: das gelangweilte Auge ist ständig auf der Suche nach den meist nur fünf Pixel großen Feindflugzeugen. Die wenigen Inseln und Schiffe im Meer lockern genauso wenig auf wie die unterschiedlichen Flugzeugtypen (immerhin 13 Stück), die man steuern kann.



Die Flugzeuge sind an sich sehr hübsch - nur im Spiel sieht man sie nicht.



Nur selten unterbricht eine winzige Insel die ruhige Meeresoberfläche.

## Nur Action zählt

Auf eine Hintergrundgeschichte wurde ebenso verzichtet wie auf ein allzu realistisches Flugmodell, alle Flugzeugtypen fliegen sich sehr langsam und behäbig - die computergesteu-



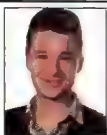
Meistens werden dem Spieler nur solch langweilige Aussichten geboten. Auch wenig entfernte Objekte sind nur mit Mühe zu erkennen.

erten Gegner allerdings sind wenig und schnell. In der Nähe von komplexen Gegenständen wiegt dieser Nachteil gleich doppelt: nähert man sich dem Flugzeugträger oder einer Insel, geht die Bildrate schnell in die Knie - die zugrundeliegende Grafikengine scheint nur für nahezu detaillose Bilder optimiert worden zu sein. Während das eigene Flugzeug also fast gänzlich unsteuerbar ist, können sich die Gegner unbehelligt in eine optimale Schußposition bringen. Obwohl Typ und Anzahl der Gegner frei wählbar und sogar acht unterschiedliche Einsätze

verfügbar sind, wiederholt sich das Spiel ständig. Dogfights über dem Meer sind eben Dogfights über dem Meer. Einziger Lichtblick ist das Multiplayer-Spiel: via Modem oder Nullmodem können zwei Spieler gegeneinander antreten. Die Verbindung ist einfach aufzubauen und macht einen sehr stabilen Eindruck. Zwar werden auch hier Grafik und Sound nicht besser, die Motivation baut jedoch längst nicht so schnell ab wie im Einzelspiel. Immerhin bleibt festzuhalten, daß Philips mit Fighter Duel auf dem richtigen Weg zu sein scheint - weiter so. **Harald Wagner**

## Statement

Betrachtet man Fighter Duel als Modemspiel mit gut ausgebauter Trainingsengine, kann man mit dem Produkt durchaus zufrieden sein. Die schnelle und stabile Verbindung tröstet über die meisten Grafikmängel hinweg; spielt man über Nullmodem, kann man den Gegner sogar kräftig beschimpfen. Spielt man Fighter Duel hingegen alleine, gilt das Schimpfen nur dem Spiel: es ist schlicht und einfach langweilig, Spannung baut sich nie auf.



## SPECS & TECS

VEA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	2 MB
CD	22 MB
	Audio

**REQUIRED**  
486DX33, 8 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium 100, 8 MB RAM,  
SingleSpeed-CD-ROM, Modem

**MULTIPLAYER**  
2 Spieler über Modem/  
Nullmodem

## RANKING

Flugsimulation	
Grafik	50%
	65%
Handling	70%
Spielspaß	51%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



# ...mit meinem Lieblingsspielzeug!

KOMPLETT  
IN DEUTSCH

Hast Du manchmal das Gefühl, von  
Deinen schlimmsten Feinden wie ein  
Wurm behandelt zu werden?

Dreh' den Spieß um und  
mach sie fertig, mit

**WORMS!**

„Die Lemmings sind  
tot - lang leben die  
Würmer!“ (PC Joker)

Gib den Worms die Namen  
Deiner Lieblingsfeinde,  
lauere ihnen auf und wenn sie Dir  
in die Quere kommen: Knall sie ab!  
Schnapp Dir die Waffen aus Deinem  
riesigen Arsenal: z.B. Bazookas,  
Dynamit, Handgranaten oder die  
supergefährlichen explodierenden  
Schale und Bananen-Bomben. In der  
Welt der WORMS lebt man nur nach  
einer Regel: Töten oder getötet  
werden!

WORMS ist absolut dynamitgeladen  
und verspricht bombigen Spiel-  
spaß. Zusammen mit bis zu 16!  
Spielern kannst Du ballern was  
das Zeug hält.

Aber VORSICHT: Suchtgefahr!!!  
Wegen Risiken und Neben-  
wirkungen, lies die  
Packungsbeilage oder  
frag Deinen Händler.

# WORMS

ocean

TEAM 17

Erhältlich für: PC, PC CD-ROM, CD32,  
AMIGA, PLAYSTATION, SATURN.

außer Playstation

Im Exklusiv-Vertrieb von

**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Der Druidenzirkel

# Traum-Hochzeit

Die Zusammenarbeit der Rollenspielexperten Sir-Tech (Wizardry) und Attic (Das Schwarze Auge) bestand bislang lediglich darin, daß Attic-Spiele von Sir-Tech in Amerika auf den Markt gebracht wurden. Jetzt knüpfen die beiden mit Der Druidenzirkel noch engere Bande.

**E**in Rollenspiel lebt unter anderem sehr stark von der Story: ist sie spannend, so verzeiht man dem Spiel einige Ungereimheiten; ist sie hingegen eher langweilig, so kann auch die beste technische Realisierung nicht mehr viel wettmachen. Dieser Punkt wird von Der Druidenzirkel auf jeden Fall positiv gemeistert. Geplagt von schrecklichen Alpträumen findet sich unser Held in einer seltsamen Umgebung wieder: im Niemandsland! Dies ist der Ausgangspunkt zur Erforschung Ihres eigenen Ichs und Ihres Schicksals. Denn wie sich sehr bald herausstellt, wurden Sie von drei, zunächst noch recht gutmütigen Druiden hierhergeholt, um deren lange verschollenen Bruder Lawson zu finden. Sie wurden von dem Trio für die Aufgabe ausgewählt, da Sie enorme spirituel-

le Fähigkeiten aufweisen können; das macht Sie zwar nicht zu einem richtigen Druiden, aber immerhin zu einem Halb-Druiden - und das ist in dieser Welt schon einiges wert! Bei Ihren ersten Schritten stellen Sie nämlich fest, daß mit den drei lustigen Gesellen nicht besonders gut Kirschen essen ist: Ihnen gegenüber benehmen sie sich zwar höflich und zukommend, die Bevölkerung hat allerdings den strikten Anweisungen zu folgen, denn sonst drohen hohe Strafen. Ihre Aufgabe besteht also darin, nicht nur Lawson zu finden - um die drei Druiden bei Laune zu halten - Sie müssen auch die gesellschaftlichen Zusammenhänge verstehen, um herauszufinden, was wirklich hinter dem Druiden-Kult steckt. Die gesamte Story wird nicht,

wie normalerweise üblich, in ein paar Kapiteln im Handbuch erklärt, vielmehr erschließt sie sich nach und nach, so daß man stets den Drang verspürt, mehr über das Niemandsland und die vielen anderen Inseln zu erfahren. In dieser Beziehung gleicht Der Druidenzirkel einem guten (interaktiven) Roman.

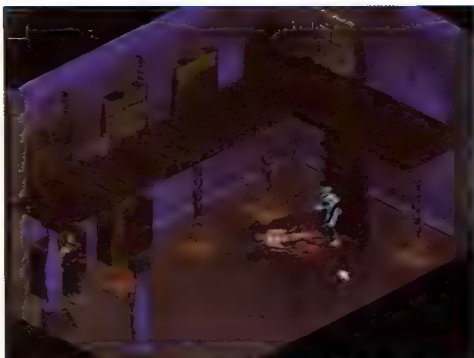
## Point & Click

Die Benutzeroberfläche teilt sich in Licht und Schatten. Die guten Seiten: ein simpler Klick auf die rechte Maustaste aktiviert das Magiesystem, und durch einen kurzen Stubser auf die Leertaste wird das Inventory auf den Bildschirm gebracht. Hier befinden sich auch die Attributs-



In der Eiswelt zerspringen die fiesen Kreaturen in tausend Stücke, sobald man sie geschlagen hat - ein sehr beeindruckender Effekt!





Selbst in der Bibliothek lauern die Schurken der Dunkelheit. Wer mit dem Kampfsystem nicht zurechtkommt, sollte besser Magie anwenden.

werte und die Optionen für Laden und Speichern - was übrigens binnen weniger Sekunden geschieht. Das Kampfsystem ist Geschmackssache, ruft es doch schnell Erinnerungen an Ultima 8 wach: mit der linken Maustaste können Sie den Gegner bearbeiten. Zielen Sie dabei auf den Kopf, so führt der Held Schläge nach oben aus; zielen Sie in Richtung Beine, so wird die Kreatur an der Seite getroffen. Einfach, für manche aber vielleicht zu einfach.

Schwierig wird es hingegen, wenn Sie einen bestimmten Gegenstand suchen. Dafür steht Ihnen nicht mehr als der Cursor zur Verfügung, der sich orange färbt, sobald etwas angeklickt werden kann. Das Problem: haben Sie beispielsweise gerade eine Wache erledigt und wollen diese nach brauchbaren Utensilien untersuchen, so erscheint der orangefarbene Cursor, wenn Sie die Leiche absuchen. Sie bekommen dann zum Beispiel die Meldung „Hier hat wohl jemand ein zu großes Mundwerk riskiert“. Der oberflächliche Spieler wird sich nun vielleicht abwenden, klickt man jedoch wenige Millimeter neben den ersten „Suchpunkt“, so können Sie auf ein paar Taler oder eine bessere Axt stoßen. Es bleibt dem Spieler also

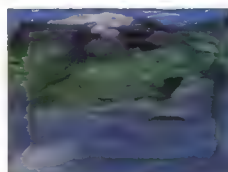
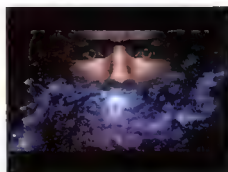
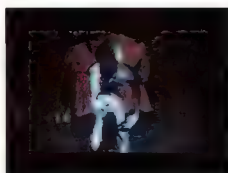
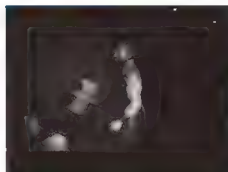
nichts anderes übrig, als äußerst gründlich und penibel jeden orangefarbenen Flecken abzuklicken - sonst kann man leicht einen wichtigen Gegenstand übersehen!

## Die vier Elemente

Das Magiesystem ist allerdings über jeden Zweifel erhaben. Die Druiden glauben fest an die Naturgewalten, und daher ziehen sie auch ihre Kraft aus den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft, und als fünfte Komponente kommt noch Geist hinzu. Möchten Sie beispielsweise einen Feuerball ausführen, so klicken Sie auf die rechte Maustaste, wählen Erde, Feuer, Geist und können den Spruch sofort auf den gegenüberstehenden Kontrahenten anwenden. Im Handbuch werden nur wenige Zauberformeln offenbart, im Laufe des Spiels erhalten Sie jedoch immer mehr Sprüche und werden immer mächtiger.

## Künstliche Intelligenz

Ein ganz großer Knackpunkt ist die künstliche Intelligenz der auftauchenden Personen. So können Sie Astore (er ist



Die Zwischensequenzen sind eine Klasse für sich: sie wurden perfekt gezeichnet und gerendert! Dadurch die erzeugte düstere Stimmung noch verstärkt.

# Buy or Change

Wenn Sie noch günstigere Preise sehen, dann sollten Sie zugreifen!!

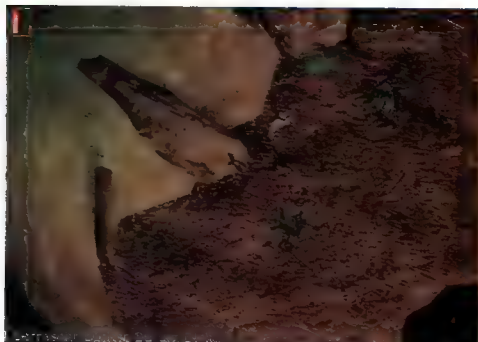
11 TH Hour	85,00 DM
Action Pack2-Win95	59,00 DM
Assault Rigs	69,00 DM
Battle Beast	59,00 DM
Bioforge Gold*	89,00 DM
Bloodwings	59,00 DM
Blifuss (Screamer)	59,00 DM
Brutal DV	69,00 DM
Buried in Time	74,00 DM
Caesar II	79,00 DM
Campship Manager 2	75,00 DM
Command & Conquer	79,00 DM
Crusader: No Remorse	69,00 DM
Cyber Bikes	89,00 DM
Cybermage*	89,00 DM
Cyberspeed*	89,00 DM
Darker*	89,00 DM
Dark Crusader*	89,00 DM

Descent	45,00 DM
Destructive Derby	79,00 DM
Discworld	89,00 DM
F1 Grand Prix 2*	79,00 DM
FX-Fighter	53,00 DM
FIFA Soccer 96	74,00 DM
Frankenstein	79,00 DM
Gazillionaire	69,00 DM
Haxen	69,00 DM
Hi-Octan DV	64,00 DM
Indy Car Racing II	74,00 DM
Jagged Alliance	69,00 DM
Magic Carpet 2 DV	74,00 DM
Mega Pack III	75,00 DM
Mega Pack IV	75,00 DM
Mirage	69,00 DM
Need for Speed DV	89,00 DM
NHL Hockey 96	89,00 DM
Orion Conspiracy	59,00 DM
PGA Tour Golf 96	89,00 DM
Phantasmagoria	79,00 DM
Pitfall (Win95)	69,00 DM
Primal Rage	89,00 DM
Psycho Pinball	65,00 DM
Rebel Assault I	26,00 DM
Rebel Assault II	68,00 DM
Star Trek (A final Unity)	79,00 DM
Stonekeep	69,00 DM
Tekwar	69,00 DM
Temptation Pack*	79,00 DM
Theoder II	74,00 DM
The Dig	89,00 DM
The Raven Projekt*	69,00 DM
Top Gun	79,00 DM
Transport Tycoon	59,00 DM
Try Tryst*	69,00 DM
Virtual Pool	59,00 DM
Warcraft	59,00 DM
Warriors	52,00 DM
Wing Commander III	74,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM
Wipeout	74,00 DM
Witchaven	69,00 DM
Worms	89,00 DM
X-Com DV	59,00 DM

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Bestellwert von 180,- DM berechnen wir 10,50 DM Versandkosten zzgl. MwSt. ab 180,- DM liefern wir Versandkostenfrei. Alle Produkte sind engl. Originalversionen. \* Bei Ausverkauft nicht mehr verfügbar.

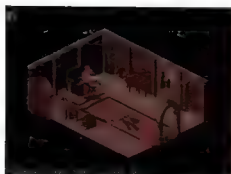
Postfach 1310 Tel. 07182-2079  
73638 Weizheim Fax 07182-2097

Achtung Händler! Fordern Sie unsere Händlerpreisliste an.

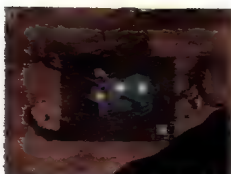


Bei der Ankunft im Niemandsland warten bereits die ersten Halunken auf unseren Helden: besonders hartnäckig sind sie allerdings nicht.

einer der Druiden) Leibwachen dahinmeucheln und sein gesamtes Inventar in Ihrem Rucksack verschwinden lassen, ohne daß er diese Niederträchtigkeiten bestrafen wird. Selbst wenn Sie ihn ansprechen oder ihm einen seiner Gegenstände überreichen, verhalten sich viele Gegner recht seltsam: sie stürmen auf den Spieler zu, halten aber dann inne und warten förmlich, bis ein Feuerball oder Schlimmeres über sie hereinbricht. Ein wenig mehr Cleverness hätte man den Monstern schon zugestehen können...



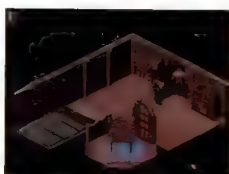
Astor wartet auf unseren Helden in seinem prunkvollen Thronsaal.



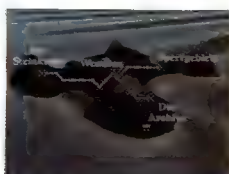
Das Magiesystem besteht lediglich aus diesen fünf Symbolen.

## Grandiose Präsentation

Eine Klasse für sich ist die optische und akustische Präsentation: Der Druidenzirkel verfügt über edle SVGA-Grafiken, gerenderte Personen, wunderschöne Landschaften und hinreißende Zwischensequenzen. Sowohl Held als auch Monster wurden mit Liebe zum Detail animiert und bewegen sich stets realistisch. Der famose Soundtrack hört sich schon über eine SoundBlaster-Karte recht gut an, wird aber mit General Midi zu einem Meisterwerk: mittelalterliche Klänge und rhythmische Folkstücke



Grafisch läßt Druid keine Zweifel aufkommen: alles ist sehr detailliert.



Damit die Wege nicht allzu weit werden, wurde diese Karte eingebaut.



Das Inventory ist gleichzeitig auch Charakterbildschirm und bietet Optionen zum Laden und Speichern. Alle Gegenstände werden unten angezeigt.

zwingen förmlich zum Mitpfeifen. An all diejenigen, die aus Prinzip nur englische Versionen ordern (das scheint wohl momentan in zu sein): Attic hat sich bei der Lokalisierung selbst übertroffen und in der deutschen Version alle Personen mit Sprachausgabe versehen. In der englischen Version sprechen nur die Druiden... Außerdem sehr witzig und gleichzeitig realistisch: die

Charaktere verfügen auch über völlig unterschiedliche Dialekte (sächsisch, bayrisch, schwäbisch, hessisch...!) Oder haben Sie schon einmal von einem Land gehört, in dem nicht verschiedene Dialekte gesprochen werden? Die Sprachausgabe erfolgt, im Gegensatz zur Musik, direkt von CD und klingt daher sehr klar bzw. bleibt stets verständlich.

Oliver Menne ■

## Statement

Die Kritikpunkte bezüglich Benutzerführung und künstlicher Intelligenz muß sich Der Druidenzirkel wohl gefallen lassen. Deshalb ist es aber noch lange kein schlechtes Spiel - ganz im Gegenteil: die ausgezeichnete und fesselnde Story läßt die ewige Herumklickerei schnell vergessen. Zusammen mit der gelungenen Präsentation ist Der Druidenzirkel ein Spiel, das jedem Rollenspieler, aber auch dem Adventureliebhaber viele vergnügliche Stunden bereiten wird.



## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 5 MB / General Midi	
CD 300 MB / Audio	
<b>REQUIRED</b>	
486/DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

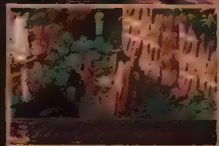
## RANKING

Rollenspiel	
Grafik	86%
	88%
Handling	70%
Spielepaß	80%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sir-Tech/Attic
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut



# ALBION

"Einmal in Albion für die Welt...  
nach Abenteuer und Action  
gibt es nichts mehr...  
ganz Europa hat die Hand  
auf dem Herzen...  
für Albion...  
PC-Spiel  
1994



"Besuchen Sie die bewundernden  
Landschaften Albions in detailreicher  
Vogelperspektive und..."



"...entdecken Sie immer neue,  
geheimnisvolle Orte, wo exotische  
Schätze und gefährliche Gewässer..."



"...in fälschlicher 3D-Darstellung auf  
Ihre Erforschung warten. Sie  
begegnen freundlichen Eluwohnern,  
die mit Ihnen plaudern, aber auch..."



"...aggressiven Kreaturen, die Sie mit  
mächtigen Waffen, effizienter Magie  
und tückischer Klugheit zu bekämpfen  
haben."



**FORMAT: PC CD-ROM • Händlerpakete erhältlich!**

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a.d. Ruhr • Fax: +49 (0)208-45088-99  
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im Internet unter unserer  
URL: <http://www.bluebyte.de>



## Aliens

# Gigermania

**Eigentlich seltsam, daß vor Cryo niemand auf die Idee gekommen ist, aus dem legendären Aliens-Stoff ein PC-Adventure zu machen, das dem Spieler das Blut gefrieren läßt. Wir haben uns für Sie das Werk angesehen und überprüft, wieviel der prickelnden Film-Atmosphäre auf den PC-Monitor gerettet werden konnte.**

Jahre 2121 bietet die voll-kommen verseuchte und überfüllte Erde keine würdigen Lebensbedingungen

für ihre Bewohner mehr. Daher schließen sich die verbliebenen Industriezweige der Welt zum Colonial Intelligence

Command zusammen, um sich in den Weiten des Alls dem Terraforming zu widmen. Es handelt sich dabei um ein Verfahren, mit dem unwirtliche Wüstenplaneten durch die Injektion von Lithophagen in blühende Lebensräume für die flüchtenden Terraner umgewandelt werden. Ganz scheint man den Umgang mit den lebensspendenden Bakterien jedoch nicht im Griff zu haben, denn es kommt immer wieder zu verheerenden Unfällen. Einige Jahre später befindet sich das Raumschiff U.S.S. Sheridan nach Abschluß einer Terraforming-Mission auf dem Rückweg zur Erde. Die vierköpfige Besatzung besteht ausnahmslos aus erfahrenen Veteranen, die ihr Handwerk verstehen. Dennoch wird ihr Können diesmal auf eine harte Probe gestellt: ein mysteriöser SOS-Notruf verschlägt sie auf den Planeten B54c, wo sich ihnen ein grausiges Bild bietet: überall verstümmelte Leichen, doch nirgends ein Zeichen, wer die schrecklichen Morde begangen haben könnte. Commander Herick-

sen und seinem Team bleibt nicht viel Zeit, um dem Rätsel auf den Grund zu gehen...

Als Spieler steigt man auf der Kommandobrücke der U.S.S. Sheridan in das Geschehen ein, als das Schiff sich gerade im Anflug auf den Planeten B54c befindet. Zunächst gilt es, die Sheridan sicher durch einen Asteroidengürtel zu steuern, wozu man das Kontrollsystem MOM aktivieren muß. Das ist leichter gesagt als getan, und bis man die Arbeitsweise des Systems durchschaut hat, stirbt man mehrmals den frustrierenden Weltraumtod, bevor man das eigentliche Ziel seines Einsatzes überhaupt erreicht hat. Ist diese Hürde jedoch einmal genommen, steht einem flüssigen Spielablauf eigentlich nichts mehr im Wege. Man sollte sich aber um eine schnelle Erledigung der Mission bemühen, denn zwei Faktoren können dem Vorhaben recht schnell ein unrühmliches Ende setzen: zum einen sollte man die ausreichende Nahrungsversorgung des Teams



## Statement

Am Anfang stand ich dem Alien-Spektakel durchaus skeptisch gegenüber, aber spätestens nach Verlassen des Raumschiffs entwickelt das Spiel eine sehr dichte Atmosphäre, die einen unweigerlich in ihren Bann schlägt. Das ist zum einen das Verdienst der erstklassigen, düsteren SVGA-Grafik und zum anderen der recht logischen Puzzles, die allesamt der Kategorie „Einfach, wenn man weiß, wie’s geht“ angehören. Aliens ist zwar nicht der ganz große Wurf, bietet aber eine Menge schaurig-schöne Unterhaltung fürs Geld.







Mit dem MOM-Computersystem sollte man sich frühzeitig vertraut machen, um das Raumschiff U.S.S. Sheridan sicher landen zu können.

sicherstellen und zum anderen ist der Blutdurst der Aliens noch lange nicht gestillt.

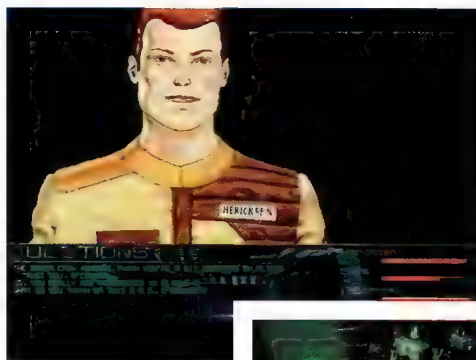
## Nichts für Einzelkämpfer

Das Rätsel um die Aliens läßt sich nicht alleine lösen. Statt dessen sollte man bei seinen Aktionen gezielt auf die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Teammitglieder zurückgreifen. So ist der Pilot Williams ein gewitzter Elektronikbastler, der für so manches technische Problem die richtige Lösung parat hat. Die Ärztin Lora hingegen kann man u. a. mit der Amputation von Gliedmaßen betrauen. Zwischen den Charakteren wechselt man über das stets präsente, komfortable Interfa-

ce per Mausklick hin und her. Innerhalb von Sekundenbruchteilen stehen einem hier außerdem das gesamte Inventory, ein Balkensystem zur Anzeige der körperlichen Verfassung der Teammitglieder und die Spieloptionen zur Verfügung. Das Interface ermöglicht es ferner, Items unter den Charakteren auszutauschen - ein Element, das im Verlauf des Spiels große Bedeutung erlangt.

## Bilderrausch mit Stilbruch

n Sachen Sound und Grafik gelingt es Cryo, eine fast perfekte Gruselatmosphäre zu erzeugen. Störend wirken in der dreidimensionalen SVGA-Umgebung lediglich die Grafiken



Die Gesprächsscreens passen nicht recht zum Stil des restlichen Spiels.

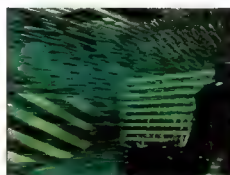
der Charaktere, die vor allem in den Gesprächsbildschirmen flach und hölzernen erscheinen. Wenn sie sich jedoch zur Erforschung des Planeten in ihre Raumanzüge werfen, fügen sie sich perfekt in die Landschaft ein und verwöhnen den Spieler mit wirklich atemberaubend natürlichen Animationen.

Nicht gespart hat man in Aliens mit „Bildschirmblut“. Zwar laufen die gelegentlichen Kampfszenen erstaunlich „aseptisch“ ab, doch auf dem gesamten Planeten liegen übel zugerichtete Leichen verstreut, die einen durchaus im Traum noch verfolgen können. Für Kinder und sensible Gemüter eignet sich das Cryo-Werk folglich weniger.

Herbert Aichinger ■



Auf dem Planeten stößt man auf altherhand futuristische Gerätschaften.



Diese Sperre läßt sich nur mit einer amputierten Hand überwinden.



Wer nicht schnell genug ist, bekommt's bald mit den Aliens zu tun.



Der Ausgangspunkt des ganzen Geschehens ist die Kommandobrücke der U.S.S. Sheridan. Bevor man den Kampf mit den Aliens aufnehmen kann, muß man das Raumschiff erst einmal durch einen Asteroidengürtel steuern.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio
REQUIRED	
486DX/266	8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium	16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	87%
Handlung	79%
Handlung	88%
Spielspaß	79%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Cryo/Mindscape
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

# PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

## HIGH PERFORMANCE

OPTIMAL FÜR DROP-IN'S

**Die PC-Games-PCs -**

Von der Zeitschrift PC-Games und LION-Electronics von PC-Spielern für PC-Spieler erfunden. Alle Teile optimal angepasst.

### Soundblaster 16V

+ Double-Speed CD-ROM  
für verdammt schnelles  
Repetieren !

### Motherboard

CPU 486 DX2-80 PCI-Bus  
256 KB Cache  
4 MB RAM (PS/2)  
aufrüstbar bis 128 MB !

### CPU-Kühler

wenn's heiß wird  
bleibt er cool !

### Grafikboard

Trident 944 AGI IMB PCI  
für kosmische Farbrashes!



### LION VGA

14" Zoll Monitor  
Flatscreen-Technik  
antireflex  
mit Powermanagement

LITTLE TOWER MAGNUM POWER



### Festplatte

730 MB  
Genug Platz für viele  
scharfe Games !

### Joystick

GENIUS J-08  
Total control  
for Space Patrol !

### 2 Aktivboxen

15 Watt Power-Sound  
Da gibt's was auf  
die Ohren !

### Space Mouse

die geht ab  
wie Speedy Gonzales !

## Bestell-Routine !

**GNAADE !!!**  
**Zu spät**  
**Er ist da !!!**

Computer-Discount 2000 GmbH  
Alexander Ekrot  
Auf dem Hahnenberg 1  
56218 Mülheim-Kärlich  
Tel. 02630-931-113  
Fax 02630-931-458



# PC-GAMES-PC

Der steht da wo's abgeht !!

## MEGA PERFORMANCE

### VISUAL OVERKILL

#### Power-Tower

viel Platz für  
exzellente Features!

#### Motherboard

PENTIUM 75 Mhz  
256 KB Cache  
8 MB RAM (PS/2)  
aufrüstbar bis 128 MB !

#### CPU-Kühler

Cool down  
für heiße Action !

#### Grafikboard

MIRO VIDEO 22SD  
PCI - 2MB EDO-DRAM  
für farbige Orgien mit  
dem irren S3 Chip

#### MAG DX 15 FG

15" Zoll Monitor  
Multiscan, Digicontrol  
mit Videospeicher  
Klasse !

#### Die PC-Games-PCs -

Von der Zeitschrift PC-Games  
und LION-Electronics von  
PC-Spielern für PC-Spieler  
erfunden. Alle Teile optimal  
angepaßt.

**MEHR GEHT NICHT !**

#### CD-ROM-Drive

Quad-Speed  
Die gibt richtig Gummi !!

#### Festplatte

1080 MB  
Das Klingonen-Schiff  
unter den Harddisks !

#### 2 Aktivboxen

60 Watt  
für richtige  
akustische Desaster !

#### LION Faxmodem

14400 bps extern  
mit BZT - Irre Action  
durch Welt-Connection

#### Genius Mouse Too und Logitech

Wingman Extreme  
mehr Kontrolle geht nicht !

### Bestell-Hotline:

Computer Discount 2000 GmbH  
Alexander Ekrot  
Auf dem Hahnenberg 7  
56218 Mülheim-Kärlich  
Tel. 02630-931-113  
Fax 02630-931-458

**GNADE !!!**  
**Zu spät.**  
**Er ist da !!!**

Wenn Sie sich soeben gefragt haben „Wer um Himmelswillen ist Willi Lemke?“, scheiden Sie von vornherein als potentieller Käufer dieses Spiels aus. Der Werder Bremen-Manager propagiert ein Programm, das „Action auf dem Spielfeld und außerhalb“ verspricht.

## Willi Lemkes Fußballmanager **Free Willi**



Seit wann spielen die Lemmings Fußball? Bei den umherwuselnden, unsteuerbaren Pixel-Klumpen handelt es sich um Bundesliga-Spieler.

**D**ank der Eskapaden von Mario „Die Freiheit nehm' ich mir“ Basler kann sich Willi Lemke über mangelnde Medien-Präsenz nicht beklagen. Wegen des hohen Wiedererkennungswerts prangt sein Konterfei auch auf der Packung des gleichnamigen Programms, wo sein breiter Scheitel zusammen mit den Pokalen im Hintergrund um die Wette glänzt. Noch beeindruckender wirkt der Effekt in den Intro-Sequenzen, in denen er mit gestrenger Miene das kleine Einmaleins seiner Branche predigt. Merke: „Ohne Geld überlebt kein Klub.“

### Haus-Meister

Verwaltet werden u. a. vier nationale Ligen, durch die Sie Ihren Verein bis zur Meister-

schaft manövrieren sollen. Ein Klick auf einen Raum der Vereins-Zentrale switcht in den Umkleideraum, zum Schatzmeister, ins Archiv und so weiter. Dort nimmt man die Aufstellung vor, informiert sich über die vielfältigen Talente seiner Spieler (Ausdauer, Disziplin, Pässe usw.), kauft, verleiht und verkauft Profis in Eigenregie oder via Talentsucher, informiert sich über den Gegner und legt die Strategie für die nächste Begegnung fest. Außerdem muß ein umfangreiches Trainingsprogramm arrangiert werden. Seitenweise Statistiken mit Rekorden, Liga-Tabellen und Hi-

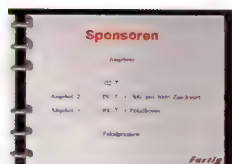
stories runden den ziemlich kompletten, aber völlig chaotisch aufgemachten Management-Part ab.

Wem das noch nicht reicht, der klickt auf den Button „Spieltag“ und kann im Rahmen des Arcade Action-Teils selbst aktiv werden. Achtung: Dafür brauchen Sie unbedingt einen Joystick. Die katastrophal ungenaue Steuerung nötigt einen unabhängig von der umschaltbaren VGA-Ansicht (2 x Draufsicht, Perspektivisch, Isometrisch) zur Artikulierung nicht abdruckfähiger Verwünschungen.

Petra Maueröder ■



Das ham' wir uns verdient: Selbst im Urlaub ist das Handy immer dabei.



Selten so eine reichhaltige Sponsoren-Auswahl gesehen...

### Statement

Für Ihr Geld bekommen Sie: Ein altertümliches Fußballspiel mit Grafiken aus einer Zeit, als Intel die ersten Gerüchte über den 386er demonstrierte, ein paar gerenderte Animationen und ein depressions-auslösendes Interface. Anstelle der unzulänglichen Two-In-One-Lösung raten wir daher zu FIFA Soccer 96 und/oder einen Fußball-Manager von Ascon, Software 2000 oder Ikarion.



Getreu dem Vereins-Credo „Unser Willi ist der Beste“ darf Lemke in den qualitativ indiskutablen Video-Sequenzen sich selbst spielen.

### SPECS & TECS

6	VGA / Tastatur
5	SVGA / Maus
4	ODS/WIN 3.1 / Joystick
3	WIN 95 / SoundBlaster
2	HD 15 MB / General Midi
1	CD 593 MB / Audio

**REQUIRED**  
486 DX-33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
486 DX/2 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
bis zu vier Spieler  
an einem PC

### RANKING

Wisim/Sport	
Grafik	55%
Id	40%
Handling	55%
Spielspaß	32%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ANCO/Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	sehr gut





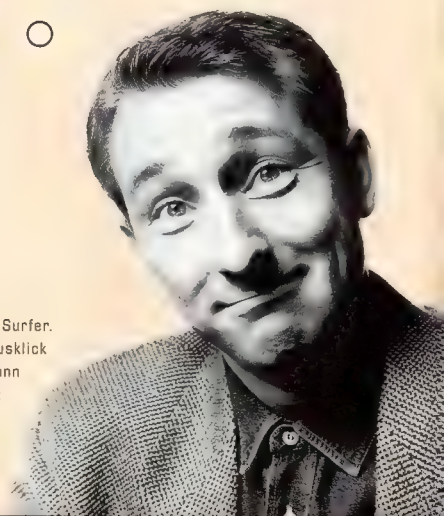
**Einfach  
downloaden. Leichter  
komm' ich nicht an  
Software.**

**Tobias, Hacker.**  
Kann sich mit  
AOL über 60 000  
Dateien auf seinen  
Computer kopieren:  
Spiele, Schriftarten,  
Treiber, Tools, Bilder,  
Programme ...  
Alles kostenlos.

**{{{{  
Einfach anrufen.  
Leichter kommst du  
nicht ans neue AOL. }}}}**

**Einfach klasse.  
Leichter komm' ich  
nicht ins Internet.**

**Peter, Surfer.**  
Kommt per Mausclick  
ins Internet und kann  
dort ohne Aufpreis alles machen:  
WWW, FTP, Newsgroups, Gopher.  
Und seine eigene Homepage  
bekommt er mit AOL auch.



AOL ist der neue Online-Dienst... der Ihnen außer Internet und Computer News auch sonst noch alles  
bietet: eMail, Chatrooms, Download-Software, Nachrichten, Zeitschriften ... Interesse? Testen Sie AOL. Gratis.  
10 Stunden lang. Einfach anrufen: 0180 55 22 0 und die AOL-Software kommt ins Haus. Gratis :-)

**10 Stunden AOL gratis testen:  
0180 55 22 0**

**Hi world!**



Alles, was Sport ist. *DSF.*  
**MITTENDRIN**  
statt nur dabei.



**SPORT.** Und nichts als Sport. Aus aller Welt. **Ereignisse,**  
**Ergebnisse, Hintergründe.** Engagierter,  
kompetenter, informativer. So nur bei uns. **Immer**  
**mittendrin.** Im Deutschen SportFernsehen.

**DSF**



# POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken  
Sie bitte an folgende  
Anschrift:**  
**Computec Verlag  
Redaktion  
PC Games  
Leserbriefe  
Isarstraße 32  
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**



Hallihallo Rainer!  
Ich lese die PC Games jetzt schon seit einem Jahr und bin begeistert. Lassen wir jetzt aber die übliche Schleimerei. Ich habe mir vor kurzem Command & Conquer gekauft und... nein, jetzt kommt nicht die alte Geschichte mit der Entschärfung für Deutschland. Auf jeden Fall war ich am Anfang begeistert und habe es sogleich durchgezockt. Trotzdem fand ich Dune 2 (für die Unwissenden: Command & Conquer = Dune 3) fast ein bißchen besser. Okay, die Grafiken sind nicht zu vergleichen, aber es machte irgendwie mehr Spaß. Obwohl die Konkurrenzblätter lange nicht so gut sind wie die PC Games (huch, ich rutsch ja beinahe auf dem Schleim aus), lese ich sie trotzdem. Eine PC-Zeitung hat Command & Conquer sogar zum „Spiel des Jahres“ ernannt, was ich nicht verstehe. Außerdem ist von der (angeblichen) Intelligenz des Computers fast nichts zu spüren.

Nun etwas anderes: Könntet Ihr nicht eine richtige CD-Hülle Eurer Zeitschrift beilegen? Ja? Das ist nett! So kostenaufwendig ist das sicher nicht!

Es wäre schön, wenn Du diesen Brief abdrucken würdest (Nein, nicht wegen des Spiels), denn viele Leser sind bestimmt einer Meinung mit mir, was Command & Conquer betrifft. Trotzdem hätte ich gerne das Spiel Ascendancy.

Tschüß: Christian Harjung

Zum Glück hast Du den Brief nicht wegen dem Spiel geschrieben. Leider kommen Deine Zeilen etwas zu spät an und fallen nicht mehr in die Aktion „Lesebrief gegen Spiel“. Aber da hier noch etliche, herrenlose CDs herumlungern, werde ich in den nächsten drei Monaten nun diese verteilen. Ich komme mir schon vor wie der Weihnachtsmann persönlich. Sogar mein Bart wird so langsam weiß. Nun aber zu C&C: Daß Du Dune 2 fast ein bißchen besser fandest, wird wohl an einer gewissen Verklärung liegen, die die Zeit so

mit sich bringt. Zugegeben - so wahnsinnig intelligent verhält sich der Computer bei C&C wirklich nicht. Einen Hauch von Taktik zeigt er eigentlich nur im Erfinden von Umwegen, um von der eigenen Basis abzulenken. Hat man sie aber erst einmal erkundet, kann man sich mit Sandsäcken bis dahin „vorarbeiten“ und damit die feindliche Basis „dicht machen“. Dann steht Kollege Computer nur dumh herum, wundert sich, warum seine Sammler nichts mehr abliefern und harrt darauf, als Kanonenfutter zu enden. Der Gedanke, die Barriere aus Sandsäcken zu zerstören (was ganz einfach wäre), kommt ihm nicht. Wirklich kein Zeichen einer überragenden Intelligenz. Trotz einiger Mängel ist es aber dennoch eines der besten Echtzeit-Strategiespiele. „Unter den Blinden ist der Einäugige König“, meint dazu der Volksmund. Obwohl ich C&C wirklich sehr schätze, finde ich persönlich Warcraft 2 eigentlich besser. So viel Schlechwerbung darf sein, oder?

Nun zu der Sache mit der CD-Hülle: Natürlich würde so eine Hülle nicht viel kosten, aber wenn man es auf unsere gesamte Auflage hochrechnet, kommt eine erschreckend hohe Summe zusammen. Aber wir denken darüber nach!

## KINDERKRAM

Hallo Rainer!  
Ich kaufe mir oft Computerzeit-  
schriften, darunter auch die PC  
Games. Nicht immer, aber im-  
mer öfter. An der PC Games  
gefallen mir am besten die Le-  
serbriefe und die Tips&Tricks.  
Nun zu meiner Frage: Was ver-  
steht man eigentlich unter einer  
Raubkopie? Manche meinen, es  
sei nur illegal, wenn man Kopie-  
en von Spielen oder Program-  
men verkauft. Was stimmt denn  
jetzt eigentlich? Ich bedanke  
mich jetzt schon mal für die  
Antwort.  
Manfred

Ach Bub...wie naiv bist Du eigentlich? Aber da mein alter Lehrer zu sagen pflegte, es

**GAMBLERSOFT**  
VERSAND

Neu! Tel./Fax 07158-7395 Neu!  
Mo-Fr 10-12 u. 14-19 Uhr, Sa 10-14 Uhr

Dime City	d 73,90
Rebel Assault 2	A 69,90
Z	d 64,90

## PC CD-ROM

19th Hour	d 950	52	My Best Cassini	d 750
21st Museeum	d 84	54	Silent Movie	d 850
23rd Lammings	d 850	55	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
24th Lammings	d 850	56	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Acres Country	d 850	57	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Across the Pines	d 850	58	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Albion	d 850	59	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	60	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	61	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	62	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	63	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	64	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	65	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	66	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	67	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	68	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	69	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	70	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	71	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	72	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	73	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	74	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	75	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	76	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	77	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	78	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	79	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	80	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	81	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	82	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	83	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	84	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	85	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	86	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	87	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	88	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	89	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	90	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	91	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	92	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	93	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	94	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	95	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	96	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	97	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	98	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	99	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750
Alton	d 850	100	Sm-Cro 2000 CD Col	d 750

## PC 3,5"

Deconstruction Demo	A 99.00	Altadin	A 59.99
Dungeon Master II	d 79.00	Des Dschungelzoo	A 49.99
Empire .....	e 89.00	Dungeon Master II	d 79.00
Endorlion	e 89.00	Flight Simulator 5.1	d 21.00
F 1 Grand Prix 2	d 97.00	Hansa - Die Expedition	d 49.99
Face to Black	d 89.00	König der Löwen	d 39.99
Fasta Racing	A 89.00	Micro Mania 2	A 69.99
F 3A Soccer '96	A 99.00	Pinball Illusions	A 64.99
Flight Simulator 8.1	e 106.00	Sim Tower	A 79.99
Flight Unlimited	d 89.00	Tie Fighter	d 79.00
Frankenstein	d 81.00	The Pigeon Miss.Oak	d 34.99
FX-Fighter	d 79.00	Worms	d 72.00
Free-Press Manager	d 89.00	X-Wing Compositon	d 79.00

### Zubehör

Hugo 3	d 72.90	YAMAHA DW50XG	199.00
Indy Car Racing 2	A 78.90	YAMAHA SW200 SoulEdge	243.00
Juggled Alliance	d 77.90	Gravite Firebird	112.90
Lion	d 71.90	Gravite Phoenix	160.90
Mad TV 2	d 78.90	Mitsum FX-400	278.00
Made in Germany 94/95	d 64.90	TEAC CD-55E (6x)	375.00
Magic Carpet 2	d 78.90	SBAC B-18 Value	163.00
Master of Xenos	d A.A.	Sound B. 32 PnP	277.00
Mcswimmer 2	d 79.90	Sound B. AWE 32 PnP	418.00
Micro Machines 2 B&P	d 49.90	Terriac Maestro 16	372.00
Mission Critical	d 74.90	Terriac Maestro 32 WAVE	568.00
Monopoly	d 69.90		

**Sony  
Playstation**

[illegible]

**Preisliste kostenlos!**

**Versandkosten:** Vorkasse 8,90, NN 9 90 + 3,- NN Gebühr,  
Ausland (nur Vorkasse): 20,- DM

**Annahmeverweigerung:**  
25 % Kaufsumme aber nicht weniger als 30 DM  
Fehlertum und Druckfehler vorbehalten  
Es gelten unsere AGB.

gäbe keine dummen Fragen - nur dumme Antworten (er hatte keine Ahnung, welchen Beruf ich einmal ausüben würde), will ich es noch mal ernsthaft erklären. Ein Computerprogramm ist Eigentum. Zwar „nur“ geistiges - aber immerhin. Dieses Eigentum besitzt z. B. die Softwarefirma, die es rechtmäßig erworben hat (z. B. vom Programmiererteam). Wenn Du nun ein Exemplar dieses Programms kaufst, erwirbst Du damit das Recht, es zu nutzen. Natürlich kannst Du Dir auch zu Sicherheitszwecken eine Kopie davon erstellen. Allerdings darfst Du die Kopie nicht weitergeben (auch nicht das Original und die Kopie behalten). Nur für den Fall, daß wieder ein paar Schlaumeier zulesen). Stell es Dir einfach wie mit Autos vor! Wenn Du Dir ein fremdes Auto „nimmst“, ist es dann nur strafbar, wenn Du es verkaufst, oder ist es auch schon illegal, nur ein bißchen damit herumzufahren? Na, wird's Licht?

## BPJS

Moin, Moin Rainer, ich gelte ja als schreibfaul, aber zum Thema BPJS hätte ich auch noch eine Büchse Senf! First of all sollte man die Aufgabe und das Ziel der BPJS bestimmen. Vielen scheint unklar, daß die Spiele (Lieder, Schriften, Videos) nicht verboten sind, sondern Jugendlichen unter 18 Lizenzen nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Damit fallen Werbung und freier Verkauf aus. Eigentlich sollte man annehmen, daß die Sache so in Ordnung geht, insbesondere da die BPJS nur auf eine Anzeige hin tätig wird. Leider ist es aber so, daß aufgrund von Vertriebsängsten die Händler selbige Spiele nicht auf Lager halten bzw. die Hersteller ihre Produkte deutschtauglich machen. Damit sind aber alle aus dem Rennen, auch wenn sie über 18 sind, oder sie besorgen sich Originalversionen über den Importeur, was leider sehr finanzintensiv ist. Damit wird erreicht, was nicht Sinn der BPJS ist - eine Vorzensur. Und bei diesem Gedanken

stößt es mir auf. Auch wenn ich nicht die berühmten 40 Jahre unterdrückt wurde, so kenne ich doch die Versuche, mittels staatlicher Organisationen Meinungen und Geschmack zu kontrollieren. Ich habe nichts gegen angepaßte, deutsche Versionen, aber wenn bei deren Umsetzung Spielspaß verloren geht (super ist ja bei C&C, daß man durch den Wegfall der Schreie ständig Schärmützel verpaßt), oder der Spieler sich verjuxt vorkommt oder vor Lachkrämpfen geschüttelt zum Arzt muß, ist doch etwas nicht in Ordnung. Deshalb mein Tip: Hersteller traut Euch! Spieler auf die Straße! Wir sind das Volk! Und BPJS: seht die Dinge als das, was sie sind - Spiele! Karsten Ettelt

Ach ja, die BPJS. Ich war ja der irrigen Meinung, daß dieses Thema an dieser Stelle schon erschöpfend (für mich zumindest) abgehandelt wurde. Aber immer und immer und wirklich immer wieder kommen noch Briefe dazu. Ich werde mich wohl damit abfinden müssen, daß ich mich mit diesem Thema mindestens bis zum Erreichen des Rentenalters oder meinem Dahinscheiden auseinandersetzen muß. Momentan bin ich mir auch gar nicht sicher, was früher eintreten wird. Aber kommen wir zu Dir: Eigentlich ist Deinem Brief nichts hinzuzufügen. Außer ein paar Kleinigkeiten! Kritisieren ist fürchterlich leicht, aber eine bessere Möglichkeit aufzuzeigen wird schon ungleich schwerer. Ich bin wirklich kein Freund der BPJS, aber habe keine bessere Lösung. Du etwa? Zudem hege ich die zarte Vermutung, daß mit Deinen Ohren etwas nicht stimmt. Bei C&C braucht man keine Schreie, vom Schlachtengetümmel können auch diverse andere Geräusche. Nie vernommen?

## MEHR BPJS

Hallo Rainer! Erstmal kann ich über die PC Games nur sagen: Macht wei-

ter so wie bisher. Ich lese die Zeitung nun schon drei Jahre, und sie wird immer dicker. Das freut mich natürlich. Zum Thema BPJS schreibst Du, daß es nicht durchführbar ist, einen Aufkleber auf die Packung zu machen, mit der Aufschrift „ab 18“. Okay, es liegt nicht in Deiner Macht, es zu ändern, aber es ist eben nicht unmöglich. Ich denke da an Videos: da gibt es ja auch Altersbeschränkungen. Und wenn da steht „ab 18“, dann dürfen sie eben nicht an Personen unter 18 verkauft werden. Das müssen die Verkäufer eben kontrollieren. Dabei gibt es viel mehr Videos als Spiele! Trotzdem gibt es keine Probleme! Könntet Ihr nicht einmal die BPJS befragen, was der Unterschied zwischen Gewalt im Fernsehen und auf dem Monitor ist? Ich finde nämlich, daß das Blut im Fernsehen viel realistischer und damit brutaler aussieht, als auf dem Monitor! Bye Bye: Franco CB

Zwischen der PC Games und mir werden die Parallelen immer deutlicher! Auch ich mache diesen Job schon fast drei Jahre - und auch ich werde immer dicker. Allerdings freut das keinen. Lassen wir das! Der berühmte Aufkleber wäre schon zu machen, nur an dessen Kontrolle wird es hängen. Der nette Laden von nebenan kann - und tut das. Aber z. B. eine überaus große Kaufhauskette wird Produkte, die erst ab 18 zu erwerben sind, nicht ins Angebot aufnehmen. Übrigens auch keine Videos! Auch den Unterschied zwischen Film und Spiel hat die BPJS schon erläutert. Während man einen Film passiv über sich ergehen läßt, handelt man in einem Spiel aktiv. Gewalt wird im Spiel also nicht betrachtet, sondern ausgeübt. Danach ergeben sich so nette Beispiele wie Star Wars. Die Filme stören keinen der Moral-, Jugend-, Anstands- und sonstigen Schützer. Ein Computerspiel, mit gleichem Inhalt, ist inzwischen hochgradig jugendgefährdend.

## BLAUER DUNST

Hallo Rainer! Ich will ohne lange Umschweife auf ein Thema zu sprechen kommen: Ist es denn wirklich auf Eurem (doch recht hohen) Niveau, Werbung für Tabak ab-zudrucken? Ich meine, alle Welt redet von Suchtgefährdung und der erhöhten Krebsgefahr für Raucher. Gut, ich weiß ja, daß Eure Zeitschrift bestimmt auch viele Erwachsene lesen, aber ich kenne eigentlich nur junge Leute, die Ever Blatt kaufen. Und die sind in dem Alter, wo die Gefahr, daß sie zu rauchen anfangen, doch am größten ist. Außerdem sollte eine derart beliebte (süß) Zeitschrift doch in der Lage sein, aus ihrem - doch sicherlich großen - Vorrat an Werbung eine herauszusuchen, die vielleicht nicht gerade den Genuß von Nikotin, Alkohol etc. begünstigt. Genug geschwafelt. Viel Spaß bei Deiner Arbeit. Eike

Ich kann Dir zwar nicht vollständig widersprechen, möchte aber dennoch auf ein paar Denkfehler hinweisen. Daß Werbung für ein Magazin sehr wichtig ist, haben wir ja schon bis zum Abwinken besprochen. Leider haben wir keinen Fundus an Reklame, aus dem wir nach Belieben schöpfen können. Bist Du auch der Meinung, daß nun alle Jugendlichen „Bleifuß“ kaufen, weil wir dafür eine doppelte Seite Werbung hatten? Oder bist Du mit mir einer Meinung, daß die Jugendlichen, die sich „Bleifuß“ kaufen, dies tun, weil ihnen das Spiel gefällt? Daß jemand nur wegen der Werbung dazu veranlaßt wird, ein Produkt zu kaufen, das er eigentlich nicht will, ist zwar der Traum aller Werbefirmen, doch (zum Glück) fern aller Realitäten. Werbung beeinflusst zwar das Kaufverhalten (Raucher können überzeugt werden, eine bestimmte Marke zumindest einmal zu kaufen), erzeugt es aber nicht. Nichtraucher werden auch nach einer super tollten Werbung nicht die neue Ost versuchen.



**LADEN:**  
60311 FRANKFURT 56069 KÖLN  
FAHRGASSE 87 SCHLOSSE STR. 16

**LADEN:**  
53721 SIEGBURG  
RAISER STR. 16

**LADEN:**  
35111 BONN  
MÜNSTER STR. 11

**LADEN:**  
50676 KÖLN  
MATIAS STR. 24

**LADEN:**  
50929 KÖLN  
GOTTESWEG 187

**LADEN:**  
53063 AACHEN  
BLONDELSTR. 10

**LADEN:**  
40211 DÜREN  
WENNHANN 24

# Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

PC	3,5" CD	PC	3,5" CD	SUPER PREIS	SUPER PREIS	3DO		
11th Hour (KD)	99.90	Jagged Alliance (KD)	109.90	89.90	<b>PC 3,5"</b> <i>nur solange Vorrat reicht</i>	Gründertag+File Soccer	629.00	
Aces of Deep Com. Win 95 (KD)	99.90	John Madden Football 96 (KE) *	99.90	89.90	1859 (KD)	29.90	Control Pad	69.90
Archie 2 (KD) *	99.90	Land of Lore 2 (KD) *	109.90	89.90	1942 Pacific Air Wars (DA)	19.90	Blade Force (DA)	99.90
Albion (KD)	99.90	Little Big Adventure 2 (KD) *	99.90	89.90	Alien Legacy (DA)	39.90	Flying Nightmare (DA)	99.90
Aliens (KD)	99.90	Locust (DA) *	109.90	89.90	Hammer of the Gods (KD)	39.90	Need for Speed (DA)	109.90
Anvil of Dawn (KE)	89.90	Mad TV 2 (KD) *	89.90	89.90	Hi-End 2 (KD)	29.90	Station Invasion (DA)	49.90
Apache Longbow (KD)	89.90	Meerwasser 2 Data (KE)	59.90	89.90	Heli (KD)	19.90	Thema Park (DA)	109.90
Ascendancy (KD)	89.90	Meta Mannes (KD)	79.90	89.90	Hi-Octane (KD)	49.90	Wing Commander 3 (DA)	109.90
Assault Rigger (DA) *	99.90	Metatech: Earthquake 2 (KD) *	109.90	89.90	High Sea Traders (KD)	29.90		
ATF US (KD) *	99.90	Mortal Coil (DA) *	109.90	89.90	Indy Car Racing (DA)	29.90		
Batman Forever (DA) *	109.90	NBA Jam Tour Edition (DA)	89.90	89.90	International Tennis (DA)	9.90		
Battle Isle 3 (KD)	79.90	NBA Live Basketball 96 (DA) *	89.90	89.90	Iron Heil - Win (KD)	29.90		
Battles in Time (DA) *	79.90	Need for Speed 2 (DA)	89.90	89.90	Ishtar Trilogy (KD)	49.90		
Bermuda Syndrom (KD)	89.90	NHL Hockey 96 (DA)	89.90	89.90	Juste Strike (DA)	29.90		
Biologie Data (KD) *	49.90	Norton Commander 4.0 (KD)	89.90	89.90	Joysoft Classics (DA)	49.90		
Biologie Gold (KD) *	99.90	Parner General 2 (DA) *	84.90	89.90	Railroad Tycoon, TV Sport Baseball,	49.90		
Bluffs (DA)	69.90	Pets Sampras Tennis 96 (DA) 79.90	89.90	89.90	TV Sport Football, Supremacy, It came	29.90		
Branded 13 (KD) *	79.90	PGA Tour Golf 96 (DA)	89.90	89.90	from Dasset, Defender of the Crown	29.90		
Capitalland (KD)	89.90	Phantasmagoria (KD)	79.90	89.90	King's Quest 1-6 (DA)	39.90		
Carnar Strike Force-Navy Strike (KD)	89.90	Pinball World (DA)	79.90	89.90	Labyrinth of Time (DA)	39.90		
Cesar 2 (KD)	99.90	Police Quest SWAT (KD) *	89.90	89.90	Legend of Kyandia 2 (KD)	39.90		
Championship Manager 2 (KD)	99.90	RAN Soccer (KD)	89.90	89.90	Logial (DA)	6.90		
Chevy Flucht von F8 (KD)	79.90	RAN Trainer 2 (KD)	79.90	89.90	Lolypop (KD)	39.90		
Civil Net (KD)	109.90	Rayman (KD)	79.90	89.90	Lords of Doom (KD)	29.90		
Coyote Wars (KD)	79.90	Rabel Assault 2 (DA)	79.90	89.90	Lost in Time (KD)	29.90		
Command & Conquer (KD)	79.90	Riddler of Master Lu (KD) *	99.90	89.90	Mad TV (KD)	19.90		
Conqo (DA) *	89.90	Rivers of Dawn (DA) *	79.90	89.90	Mathus Super Soccer (KD)	39.90		
Conqueror AD (KD) *	99.90	Schleichfahrt (KD) *	79.90	89.90	Megapack 4 (KE)	99.90		
Conquest of the New World (KD) *	99.90	Schwarze Auge 3 (KD) *	109.90	89.90	Mr. C's Panzer General, Tomando	49.90		
Crusader-No Remorse (KD)	89.90	Sensable World o Soccer (KD) 89.90	89.90	89.90	Dragon Lord, Dawn Patrol, Space Ice,	49.90		
Cyberia 2 (DA) *	109.90	Shanara (DA) *	89.90	89.90	Black Knight, Empire Soccer, Warriors,	49.90		
Cybermage (KD)	99.90	Shivers (KD) *	89.90	89.90	Aegis, Orion Conspiracy	49.90		
Darker (DA)	99.90	Silent Hunter SVGA (KD) *	84.90	89.90	Metatech/BattleDrome (KD)	49.90		
Der Planer 2 (KD)	89.90	Sim Town (KD)	79.90	89.90	Monkey Island 2 (KD)	49.90		
Der Seelentum (KD)	79.90	Space Marines (KD)	69.90	89.90	NHL Hockey 94 (DA)	39.90		
Der Strategist (KD) *	99.90	Space Quest 1-5 (DA/KD)	79.90	89.90	Oldtimer (KD)	39.90		
Der Talsman (KD) *	84.90	Star Trek 2 enhanced (DA)	89.90	89.90	PGA Tour Golf - Win (DA)	39.90		
Descent 2 (DA) *	99.90	Star Trek Deep Space Nine (KD) *	99.90	89.90	Privateer Komplet (DA)	49.90		
Destruction Derby (DA)	99.90	Star Trek Next Generation (KD)	119.90	89.90	Ravenholt 2 (DA)	39.90		
Die Stadler 2 (KD) *	99.90	Steel Panther (DA)	84.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Dime City (KD)	99.90	Stonekeep (DA)	99.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Druidenzirkel (KD)	79.90	Syndicate Wars 2 (KD) *	99.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Dschungelouch-Win 95 (DA)	49.90	T.F.X. E-ruffrig (KD)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Dungeon Master 2 (KD)	99.90	Terminator Futur Shock (KD) *	99.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Earthworm Jim 1+2 (DA) *	99.90	The Dig (DA)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Elder Scrold 2 (KD) *	99.90	Theme Hospital (KD) *	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Elizabeth 1 (KD) *	109.90	The Mergs War (KD) *	109.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Empire 2 (KD)	99.90	Thunderhawk 2 (DA)	89.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Entomorph (KD)	99.90	The Fighter Complete (DA)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
F 1 Grand Prix 2 (DA) *	119.90	Time Gate: Knight Chase (KD)	99.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
F 1 Grand Prix Manager (KD)	99.90	Top Gun (DA) *	109.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
F 1 Pole Position (KD)	99.90	Torras Passage (KD)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Fade to Black (KD)	89.90	Turnam 2 (DA)	64.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Finway to Heaven (DA) *	89.90	UEFA Champ League (DA) *	99.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Fiya Soccer 96 (KD)	79.90	V-for Victory 1-4 (KE)	69.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Frankenstein (KD)	119.90	Vollgas (KD)	69.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Front Page Football 96 (KE) *	79.90	W.Lemke Fußball Man.(KD)	69.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Fury 3-Win 95 (KD)	99.90	Warcraft 2 (KD)	89.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
FX Fighter (DA)	89.90	Warhammer Strategie (KD) *	89.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Gabriel Knight 2 (KD) *	109.90	Wetlands (KD)	89.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Gene Wars (KD) *	109.90	Wing Commander 4 (KD)	109.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
harvester (KD)	109.90	Wipeout (DA)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Heart of Darkness (DA) *	109.90	Worms (DA)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Hazard Kartell (KD) *	109.90	WWF Wrestlingmania (DA)	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Hugo 3 (KD)	79.90	Z (DA) *	79.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Human Recall (KD)	99.90	Zeop (DA)	39.90	89.90	Reintrieb (KD)	49.90		
Indy Car Racing 2 (DA)	99.90				Reintrieb (KD)	49.90		

PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC 3,5"	PC
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----

## SATURN

Gründertag + Pad	649.00
Dytone USA Racing (DA)	139.90
FIFA Soccer 96 (DA)	109.90
Myst (KD)	109.90
NBA Jam Tournament Ed (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Sega Rally (DA) *	109.90
Thunderhawk 2 (DA)	109.90
Virus Cop + Pistole (DA)	149.90

## PLAYSTATION

Playstation Gründertag	599.00
Air Combat (DA)	99.90
Destruction Derby (DA)	109.90
Ducworld (DA)	99.90
Rayman (DA)	99.90
Theme Park (KD)	99.90
Worms (DA)	99.90
Warhawk (DA)	99.90
X-Com (KD)	89.90

## LÖSUNGEN

Komplettsammlungen zu fast allen Spielen, in komplett in Deutsch. Tägliche Neuzugänge	
Battle Isle 3	13.90
Chevy Escape from F5	13.90
Command & Conquer	13.90
Ducworld	13.90
Dungeon Master 1+2	13.90
Flight of Amazona Queen	13.90
Heil + Patches + Bureau	13.90
King's Quest 1-6	25.00
Lost Eden + Myst + Nootropolis	13.90
MechWarrior 2	13.90
Phantasmagoria	13.90
Prisoner of Ice	13.90
Rebel 1+2 + Wetlands	13.90
Simon the Sorcerer 1+2	17.95
Star Trek Next Generation	17.95
Stonekeep	13.90
The Dig	13.90
Wing	17.95

## MAGIC KARTEN

Fallen Empire Booster (KE)	2.90
Heimatländer Booster (KD)	2.90
Ice Age Starter (KE)	10.90
Jihad Booster (KE)	6.90
Star Trek N-Generation Starter (KE)	12.90
The Gathering Booster (KE)	3.90
The Gathering 4th Booster (KE)	3.90
The Gathering Unlimited, Booster (KE)	3.90
(KD) KOMPLETT DEUTSCH (KE) KOMPLETT ENGLISCH (DA) ANLEITUNG (*) NOCH NICHT DA VORSTELLUNG SOFORT KÖNNICH VORFÜHREN VIELLEICHT IMPORTE !!	

**WING COMMANDER 4**

CD ROM

**109.90**

KOMPLETT DEUTSCH

**TIP DES MONATS HELP-CHARITY**

Der Erste geht teilweise an eine karitative Einrichtung

1.-Anw. Punk, Punk von PDB Town, Joe, Roman, Jane, 2. Starlock Holmes-EA, Prince of Persia 1, Pinball Dreams, World Class Leaderboard, 1964 Harley + Jack in the back

**49.90**

CD ROM - KOMPLETT ENGLISCH

**VERSEND:**  
AACHENER STR. 1099  
50858 KÖLN  
TEL: 0221/9485100  
FAX: 0221/488701  
RTX: JYSOFT

**VERSEND:**  
NACHNAME: 9 DM  
Ab Rechnungsbetrag von 100 DM  
VERSANDKOSTENFREI

**UPS: 4-9 DM  
VORKASSE: + 9 DM  
AUSLAND: + 15 DM  
(nur postbank)**

**BLITZ BESTELLUNG**  
Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
<input type="radio"/> KATALOG	<input type="radio"/> KOSTEN LOS
fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	
BESTELLUNGSWUNSCH	

NAME	PLZ, ORT
STRAßE	TELEFON

## MULTIMEDIAL

Hallo Rainer!

Ich wollte Dir schon immer einen kleinen Brief schreiben, weil ich Eure Zeitschrift super finde. Hier ein paar Fragen:

1. Bekommt Ihr die Spiele von den Herstellern geschenkt, damit Ihr einen Bericht darüber schreibt, oder müßt Ihr dafür bezahlen?
  2. Schickt Ihr die Spiele nach dem Testen wieder zurück?
  3. Ich habe mir neulich „The 7th Guest“ gekauft. Leider konnte ich das Spiel nicht starten, da ich keinen SoundBlaster habe. Warum braucht man unbedingt einen SoundBlaster für das Spiel?
- Tarzan

1. Da wir die Spiele schon wesentlich früher benötigen, als sie verkauft werden, bekommen wir sie vom Hersteller zur Verfügung gestellt. Bezahlen tun wir natürlich nicht dafür.
2. Manchmal müssen sie wieder zurückgeschickt werden, meistens jedoch nicht (Nachmals vielen Dank, Frau Sladek!). Ehe nun einige anfragen sich aufzuplustern: Was denkst Du denn, woher die ganzen Spiele kommen, die ich hier schon seit Monaten verteile?
3. Die Softwarefirmen gehen davon aus, daß es kaum noch PCs ohne SoundBlaster gibt. Und das die Dinger schon ab DM 59,- zu haben sind, kann ich mir auch nicht vorstellen, daß sie damit so falsch liegen.

## FANCLUB

Hallo Rainer!

Erst einmal ein großes Lob an die ganze Redaktion. Nun zu meiner Frage: da ich schon seit langer Zeit ein großer Fan von Wing Commander bin und auch schon die Bücher gelesen habe, will ich Dich fragen, ob Du vielleicht weißt, ob es einen Wing Commander-Fanclub gibt? Ich hoffe, daß Du meine Frage beantworten kannst.

Viele Grüße: Andree Runge

Es gibt zwar für jeden Scherz einen Fanclub (angeblich sogar einen für Blue System! Hal),

aber von einem WC-Fanclub ist mir nichts bekannt. Wenn es so einen geben sollte oder jemand von Euch vorhat, einen zu gründen, möge er/sie sich bitte an mich wenden. Ich werde Euch (in meiner Freizeit!) vermittelnd zur Seite stehen.

## GEWALT

Hallo Rainer!

Ich lese die PC Games seit ihrer Erstausgabe. Ihr seid auf dem richtigen Weg! Dennoch gibt es etwas, das mich beunruhigt. Es ist die Tatsache, daß über 80% der publizierten Spiele mit dem aktiven Ausüben von Gewalt in allen nur möglichen Spielarten zu tun hat. Keine Angst, ich bin mir bewußt, daß Ihr nur das bringen könnt, was erscheint. Dennoch frage ich mich, was bringen wir unseren Kindern da näher? Ich bin übrigens nicht der Meinung, Spiele zu indizieren sei eine hinreichende Methode, um schädlichen Einfluß auf Heranwachsende zu begrenzen. Ich glaube, daß die Palette Eurer Rezensionen hervorragend ergänzt würde durch eine Kritik über mögliche Einflußnahme des Computerspiels auf den Spieler (Beipackzettel: fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker). Natürlich sollte hier auf wertfreie Information geachtet werden, um so einem „moralischen Zeigefinger“ vorzubeugen; doch auch hier gilt das Prinzip der schonungslosen Offenheit. Gewalt ist Bestandteil unserer Gesellschaft. Und gerade deshalb ist es notwendig, unserer jungen Generation zu helfen, mit Gewalt respekt- und sinnvoll, dem simulierten Leben gegenüber, umzugehen. Vielleicht regt mein Brief ja zu einer Diskussion an.

Weiterhin frohes Schaffen: C. Leifsmann

Ich denke schon, daß wir in unseren Artikeln hinreichend über den Spieleinhalt berichten. Tiefgreifende Psychologiestudien haben aber darin nichts zu suchen. Sehr viele Computerspiele drehen sich um irgendeine Form von Gewalt, da - wie auch in anderen Spielen - das „Sich-behaupten im Spiel“ ja der eigentliche Inhalt ist. Sehr

## PC Games hilft!

Hallo PC Games,

ich wende mich vertrauensvoll an Euch, in der Hoffnung, daß Ihr auch mir helfen könnt.

Zwar habe ich keine großen Computerkenntnisse, wollte aber dennoch meinen Pentium 100 mit zweimal 8 MB aufrüsten. Ich kaufte bei der Firma „Walther Elektronik“ in Heidelberg zwei 8 MB PS/2-Module. Leider kam ich erst nach ca. einer Woche dazu, sie einzubauen. Ich stellte mir Entsetzen fest, daß nunmehr mein Computer nicht mehr startete. Ich ging wieder in den Laden, um die offensichtlich defekten Module umzutauschen. Was der Verkäufer nach kurzem Gespräch auch tat. Wieder startete mein Computer nicht. Nach einigen Telefonaten mit der Firma Walther Elektronik stellte sich heraus, daß die SIMMS nicht defekt sind, sondern mein Computer sogenannte „Double-sided SIMMS“ benötigt, ich aber nur „single-sided“ gekauft hätte. Als ich sie wieder in den Laden brachte, um sie umzutauschen, wurde mir gesagt, daß dies nicht mehr ginge, weil ich nur ein Rückgaberecht in einem Zeitraum von 14 Tagen hätte. Der Verkäufer (der selbe) empfahl mir, die SIMMS privat zu verkaufen. Bis jetzt habe ich über 900,- DM für Speicher ausgegeben, den ich nicht verwenden kann, oder für einen Teil des Preises verkaufen muß. Ich hoffe, daß Sie etwas Positives erreichen können. Vielen Dank im Voraus für Ihre Bemühungen: Sven Happert

Leider muß ich Ihnen mitteilen, daß man der Firma eigentlich nichts vorwerfen kann - aber sanft anfragen sollte dennoch möglich sein. Ich telefonierte mit der Geschäftsleitung der Firma „Walther Elektronik“ und dort versprach man mir, die Sache zu überprüfen. Das Telefonat am nächsten Tag brachte folgendes Ergebnis: Leider teilten Sie dem Verkäufer nicht mit, für welchen Computer Sie die SIMMS benötigen oder äußerten spezielle Wünsche. Da zum fraglichen Zeitpunkt sich sehr viel Kundschaft im Laden aufhielt, fragte auch der Verkäufer nicht nach. Was bei dem Umtausch schiefging, konnte nicht mehr nachvollzogen werden. Als der Verkäufer nach mehr als zwei Wochen eine Rücknahme verweigerte, handelte er nach seinen Vorschriften. Jedoch ist die Geschäftsleitung bereit, aus Kulanzgründen die SIMMS umzutauschen. Ein entsprechender Brief an Sie müßte schon unterwegs sein. Ich sag doch, daß man mit den meisten Leuten reden kann. Aber eines kann ich mir nicht verkneifen: Wenn Sie einen Blick in Ihr Handbuch geworfen hätten, hätte die ganze Sache wahrscheinlich nicht stattgefunden.

viele Psychologen sind auch der Meinung (welcher ich mich anschließe), daß Computerspiele nicht aggressiv machen, sondern vielmehr, daß Jugendliche, die einen latenten Hang zur Aggressivität haben, solche Spiele bevorzugen. Ich denke nicht, daß von solchen Spielen eine Gefahr für ein geistig gesundes (blöde Wortkombination) Aufwachsen unserer Jugend besteht. Ich glaube auch nicht, daß jemand von Spielen zu bestimmten Verhaltensmustern animiert wird. Vielmehr wird es so sein, daß am Computer gerade solche Sachen am meisten Spaß machen, die man niemals im richtigen Leben tun würde. Ich käme nie auf die Idee, so zu fahren, wie ich es in „Bleifuß“ tue, und habe noch nicht mal eine Kettensäge!

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse“ jeglicher Art aus der Welt zu schaffen. Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form: Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg





# Chartbreaker

Mit Ihrer Beteiligung bei der folgenden Umfrage können Sie uns helfen, PC GAMES noch besser nach Ihren persönlichen Wünschen zu gestalten. Natürlich be-

deutet das auch für die Softwarefirmen einen kleinen Wink mit dem Zaunpfahl. Alle persönlichen Angaben werden natürlich streng vertraulich behandelt.

**1** Nennen Sie uns drei Spiele, die Ihr Interesse am stärksten wecken. Kreuzen Sie dazu bitte in der ersten Spalte genau drei Spiele an!

**2** Nennen Sie uns die Spiele, die Sie definitiv kaufen werden! Kreuzen Sie dazu bitte die entsprechenden Felder in der zweiten Spalte an!

Spiele	Interesse	Kauf
Comix Zone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Command & Conquer 2: Red Alert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Earthsiege 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecco the Dolphin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fast Attack	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genderwars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kingdom of Magic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MissionForce: Cyberstorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Red Baron 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ridge Racer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rise of the Robots 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Thunder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonic the Hedgehog	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Control 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Darkening	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tamcat Alley	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zork: Nemesis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**3** Welchen Rechner besitzen Sie?

☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium

**4** Besitzen Sie ein CD-ROM-Laufwerk?

☐ Nein ☐ Ja, und zwar: ☐ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x

**5** Welches Genre interessiert Sie am meisten?

☐ Beat 'em Up ☐ Strategiespiel ☐ Arcade-Action  
☐ 3D-Action ☐ Rollenspiel ☐ Rennspiel  
☐ Sportspiel ☐ Adventure ☐ Jump&Run  
☐ Flugsimulation ☐ Wirtschaftssimulation ☐ Interaktiver Film  
☐ Sonstiges: \_\_\_\_\_

**6** Wollen Sie in den nächsten sechs Monaten Ihren PC aufrüsten?

☐ Nein ☐ Ja: \_\_\_\_\_

**Der Gewinner der Leserumfrage in PC GAMES 12/95 heißt Florian Preuß und bekommt von uns ein PC-Spiel für sein System.**

**7** Wie gefällt Ihnen die aktuelle Ausgabe der PC GAMES?

Schulnote: \_\_\_\_\_

**8** Was gefällt Ihnen an dieser Ausgabe besonders?

**9** Was gefällt Ihnen weniger?

**10** Wie finden Sie die Titelseite?

Schulnote: \_\_\_\_\_

**11** Wie alt sind Sie?

\_\_\_\_\_ Jahre

**12** Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus?

ca. \_\_\_\_\_ DM

**13** Sind Sie?

☐ männlich ☐ weiblich

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag  
 Redaktion PC GAMES  
 Kennwort: Chartbreaker  
 Isarstraße 32-34  
 90451 Nürnberg





PC CD-ROM

11th Hour /dt	94,95
3-D Lemmings /dt	85,95
<b>3-D Ultra Pinball /dt</b>	<b>69,95</b>
<b>5th Musketeer /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Aces of the Deep Command /dt</b>	<b>82,95</b>
<b>AD&amp;D Collector's Edition</b>	<b>84,95</b>
Aliv Networks /dt	89,95
<b>Albion /dt</b>	<b>79,95</b>
Alien Odyssey /dt	73,95
<b>Aliens /dt</b>	<b>76,95</b>
Apache Longbow /dt	79,95
Archibald Appell. Abenteuer /dt	76,95
<b>Ascendancy /dt</b>	<b>84,95</b>
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
<b>Battle Isle 3 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Bermuda Syndrome /dt</b>	<b>86,95</b>
Bl'nfuss /dt	79,95
<b>Bleifuss /dt</b>	<b>59,95</b>
<b>Bundesliga Manager Hatrick /dt</b>	<b>74,95</b>
Bundesliga Manager	
Hattrick Supporter /dt	49,95
<b>Caesar II /dt</b>	<b>82,95</b>
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	89,95
<b>Chewy - Esc von F5 /dt</b>	<b>69,95</b>
CivNet /dt	89,95
Comanche + Missionen /dt	66,95
<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95</b>
Crusade /dt	66,95
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Das Dschungelbuch /dt</b>	<b>46,95</b>
Das Schwarze Auge /dt	39,95
<b>Das Schwarze Auge 2 /dt</b>	<b>75,95</b>
Der Reeder /dt	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
<b>Destruction Derby /dt</b>	<b>89,95</b>
Die Römer (Säcker 2)	V.m.b.
<b>Die Siedler CD-Version /dt</b>	<b>36,95</b>
Die total verrückte Rallye /dt	36,95

PC CD-ROM

<b>Dime City /dt</b>	<b>82,95</b>
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Dungeon Master 2 /dt	79,95
Empire 2	68,95
<b>Fade to Black /dt</b>	<b>86,95</b>
<b>Fatal Racing /dt</b>	<b>64,95</b>
<b>FIFA International Soccer '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
First Encounters /dt	79,95
Flight of the Amazon Queen /dt	84,95
<b>Formula 1 Grand Prix 2 /dt *</b>	<b>99,95</b>
<b>Frankenstein /dt</b>	<b>94,95</b>
Gene Wars /dt *	82,95
<b>Grand Prix Manager /dt *</b>	<b>89,95</b>
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	84,95
<b>Heroes of Might &amp; Magic /dt</b>	<b>79,95</b>
Hugo 3 /dt	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	V.m.b.
Jagged Alliance /dt	92,95
<b>Magic Carpet 2 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Mechwarrior 2 /dt</b>	<b>82,95</b>
Micro Machines 2 /dt	64,95
Myst Special Edition /dt	69,95
NASCAR Racing /dt	76,95
NASCAR Track Pack /dt	39,95
<b>NBA Live '95 /dt</b>	<b>89,95</b>
Nectar's /dt	42,95
<b>Need for Speed /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Panzer General /dt	79,95
Panzer General 2	74,95
<b>PGA Tour Golf '96 /dt</b>	<b>79,95</b>
Pinball - Illusions /dt	59,95
Pinball World /dt	65,95
<b>Pitfall (Windows 95) /dt</b>	<b>73,95</b>
<b>Pole Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95</b>
<b>Pro Pinball - The Web /dt</b>	<b>56,95</b>
Psycho Pinball /dt	64,95
ran Soccer /dt	79,95
<b>Rebel Assault 2</b>	<b>69,95</b>
Red Ghost /dt	82,95
Riddle of Master Lu /dt	89,95
Road Warrior /dt	63,95
Sam & Max /dt	65,95
Sensible World of Soccer /dt	79,95
Shanghai Great Moments	73,95

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
Computersoftware

PC CD-ROM

Sim City 2000 Collection /dt	99,95
Sim Isle	79,95
<b>Simon the Sorcerer 2 /dt</b>	<b>82,95</b>
<b>Space Marines /dt</b>	<b>76,95</b>
Space Quest 6 /dt	84,95
Star Trek N.G. 'A Final Unity' /dt	99,95
<b>Steel Panthers</b>	<b>79,95</b>
<b>Stonekeep /dt</b>	<b>89,95</b>
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95
<b>Tailsman /dt</b>	<b>76,95</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95</b>
The Dig	64,95
Thunderscape	72,95
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95</b>
TIE Fighter /dt	72,95
Tie Fighter Missions Deluxe /dt	29,95
<b>Transport Tycoon Deluxe /dt</b>	<b>87,95</b>
<b>Turrican 2 /dt</b>	<b>59,95</b>
U.S. Navy Fighters Gold /dt	69,95
Voligais /dt	86,95
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Werewolf vs Comanche 2.0 /dt</b>	<b>79,95</b>
<b>Wetlands /dt</b>	<b>59,95</b>
Whoa's Voyage 2 /dt	79,95
<b>Willi Lemkes Fußballmanager /dt</b>	<b>59,95</b>
<b>Wing Commander 3 /dt</b>	<b>99,95</b>
<b>Wing Commander 4 /dt *</b>	<b>99,95</b>
wipEout /dt	89,95
<b>Worms /dt</b>	<b>69,95</b>
WWF Wrestlemania /dt	89,95
<b>X Wing Edition /dt</b>	<b>73,95</b>

# Sonder-Angebote

PC CD-ROM

7th Guest /dt	39,95
Civilization /dt	22,95
Day of the Tentacle /dt	39,95
Der Patrizier /dt	46,95
Dune 2 /dt	28,95
Elite 2 /dt	24,95
Fields of Glory /dt	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95
Great Courts 2 /dt	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95
Hell /dt	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Indy Car Racing /dt	22,95
King's Quest 6 /dt	22,95
Lands of Lore /dt	34,95
Legend of Kyandia 2 /dt	34,95
Lothar Mattheus Super Soccer /dt	28,95
Master of Orion /dt	39,95
NHL Hockey /dt	29,95
Nocropolis /dt	29,95
Novastorm /dt	29,95
PGA Tour Golf /dt	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95
Privateer & Zusatz Disk /dt	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95
Rebel Assault /dt	32,95
Return to Zork /dt	29,95
Secret of Monkey Island 1 & 2 /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	39,95
Simon the Sorcerer /dt	29,95
SSN-21 Seawolf /dt	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95
Strike Commander & Zusatz /dt	29,95
Syndicate Plus /dt	29,95
System Shock /dt	29,95
T.F.X. /dt	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	59,95
UFO /dt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	29,95
Ultima 7 Collection /dt	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95
Wing Commander Armada /dt	29,95

## Spiele-Sammlungen:

<b>Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge /dt</b>	<b>65,- CD</b>
<b>F-14 Fleet Defender + Wings of Glory + 1942 P. Air War /dt</b>	<b>58,- CD</b>
<b>FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + Formula 1 Grand Prix /dt</b>	<b>60,- CD</b>
<b>Legend of Kyandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt</b>	<b>85,- CD</b>
<b>Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt</b>	<b>80,- CD</b>

## Die Monats-Hits:

<b>Albion /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Command &amp; Conquer /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>Crusader - No Remorse /dt</b>	<b>82,95 CD</b>
<b>Destruction Derby /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>FIFA Int. Soccer '96 /dt</b>	<b>82,95 CD</b>
<b>NHL Hockey '96 /dt</b>	<b>82,95 CD</b>
<b>Pole-Position - F1 Teamchef /dt</b>	<b>92,95 PC</b>
<b>ran Soccer /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Rebel Assault 2</b>	<b>69,95 CD</b>
<b>Stonekeep /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>TFX: EF2000 /dt</b>	<b>89,95 CD</b>
<b>The Dig</b>	<b>64,95 CD</b>
<b>TIE Fighter Deluxe /dt</b>	<b>66,95 CD</b>
<b>Warcraft 2 /dt</b>	<b>79,95 CD</b>
<b>Wing Commander 4 /dt *</b>	<b>99,95 CD</b>

**SO könnt ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (- 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei! Auslandskunden bestellen bitte schriftlich gegen Vorkasse (- 9,- DM).

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**

V.m.b. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version





## PLAYERS GUIDE

DIE **COMPUTEC** POWERTIPS 2/96

### Warcraft II (Teil 1)

Seite 496-497

### The Dig

Seite 504-508

### Buried in Time

(Teil 2)

Seite 509-510

### Stonekeep (Teil 2)

(Mit speziellen Geheimtips der Spielprogrammierer)

Seite 511-515

### Kurztips

Seite 516-518

- Caesar 2
- FIFA 96
- Worms
- Per.Oxyd
- Rebel Assault 2
- Stonekeep
- Warcraft II
- Magic Carpet II
- Ascendancy
- Command & Conquer
- Klassiker-Tip (Might & Magic III)
- Lode Runner
- Epic Pinball
- The Need for Speed
- Action Replay Codes
- Battle Isle III

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:

St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM

Gesamt DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM

☐ bar (Geld liegt bei)

☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



# WARCRAFT II

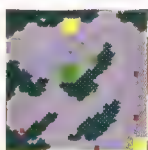
## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

**Ehre wem Ehre gebührt: Das Fantasy-Echtzeit-Spektakel von Blizzard Entertainment wurde nicht nur mit dem PC Games Award und der Auszeichnung „Spiel des Monats“ gewürdigt, sondern bekommt diesmal auch breiten Raum in der Tips & Tricks-Rubrik eingeräumt. In der ersten Folge beschreiben wir EINEN der vielen möglichen Lösungswege für alle 14 Missionen der Humans. Die Ausgabe 3/96 der PC Games komplettiert den Walk-Through mit den Levels der „Orkischen Horde“.**

### Mission 1: Hillsbrad

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0

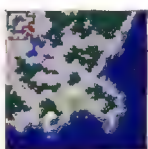
Los geht's am oberen Kartenrand der recht kleinen Map. Neben einem Bauernhof und einem Rathaus entdecken Sie mehrere Soldaten, einen Soldaten sowie eine Goldmine (2.500). In der rechten unteren Ecke der Karte existiert noch eine Mine, die eine Kapazität von 5.000 aufweist. Zunächst baut man einen Bauernhof und läßt währenddessen einen Arbeiter ausbilden. Durch den Abbau von Gold finanziert man zusätzliche Gehilfen, die so lange das edle Material anliefern, bis die Goldmine erschöpft ist. Versammeln Sie die drei Soldaten und lassen Sie sie im Uhrzeigersinn am Kartenrand entlanglaufen. Im Verlauf ihrer Reise treffen sie auf insgesamt vier ziemlich einsame und deshalb relativ harmlose Orc-Grunzer, die im Eltpotom exekutiert werden. Dadurch können Ihre Untertanen gefahrlos zur zweiten Goldmine vorstoßen und sich dort eindecken. Vergessen Sie nicht, einigen Arbeitern Holz schlagen zu lassen, da dies für die vier Bauernhöfe und die Kaserne benötigt wird. Sobald diese fünf Gebäude vorhanden sind, haben Sie die erste Mission auch schon gewonnen.



### Mission 2: Hinterhalt bei Tarren Mill

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 0

Sie erhalten den Auftrag, die Elfen-Bogenschützen zu befreien, die in der Orc-Festung gefangengehalten werden. Anschließend soll die Truppe zum Leuchtkreis in Ihrem eigenen kleinen Dorf geführt werden. Sie starten unterhalb der Kartenmitte mit einigen Bauernhöfen, einem Rathaus und Militär. Da zuwenig Nahrung für alle Einheiten vorhanden ist, baut der einzige Arbeiter zunächst einen Bauernhof. Währenddessen schicken Sie die beiden Zerstörer nach links; dort entdeckt man einen Orc'schen Zerstörer, der mit wenigen Kanonensalven versenkt wird. Anschließend tuckern die beiden Schiffe in die rechte Mitte des Eismeeress und vernichten dort einen weiteren gegnerischen Zerstörer. Damit ist die Gefahr eines Angriffs von der See-Seite gebannt. Die militärischen Einheiten dürfen Sie mangels Masse noch nicht ausschwärmen lassen. Stattdessen lassen Sie den Arbeiter Gold in der direkt angrenzenden Mine (Kapazität: 12.500) abbauen und ins Rathaus transportieren. Mit dem zweiten Arbeiter konstruiert man noch einen Bauernhof und stellt so die Versorgung weiterer Untertanen sicher. Diese liefern Gold und Holz in ausreichender Menge an, um eine Kaserne und ein Sägewerk bauen zu können. Es ist nicht unbedingt erforderlich, im Sägewerk die Pfeilstärke zu erhöhen. Immerhin ermöglicht dieses Gebäude aber die Ausbildung von mehreren Bogenschützen, die zusammen mit einem



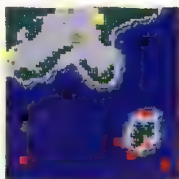
Pulk von Rittern so lange „hergestellt“ werden, bis der Vorrat der Goldmine erschöpft ist.

Achten Sie während der gesamten Aktion darauf, daß sich die Arbeiter nicht zu weit nach links oder nach oben von der Basis entfernen. Anschließend markieren Sie neun Ritter und Bogenschützen und lassen sie auf die linke Seite marschieren. Eventueller Widerstand kann relativ schnell beseitigt werden. Einige Schritte weiter oben lauert bereits der Orc-Stützpunkt, der von Artwerfern umgeben ist. Lassen Sie die Bogenschützen aus der Distanz feuern, während die Ritter direkt auf die Orcs einknuppeln. Die Wachtürme sind schnell zerstört, ebenso der notdürftige Wall, den die Ritter innerhalb weniger Sekunden zerbröseln. Mindestens eine Einheit umrundet einmal die sechsköpfige Elfen-Crew. Markieren Sie die Gruppe, bilden Sie einen Schutztrupp aus eigenen Leuten und lotsen Sie die gesamte Mannschaft zu Ihrer Basis. Sobald die Elfen den Leuchtkreis erreicht haben, ist Ihnen der Sieg nicht mehr zu nehmen.

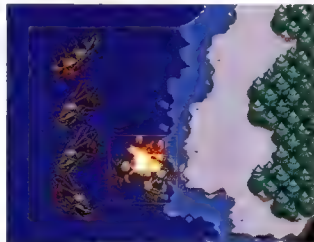
### Mission 3: Southshore

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000

Das Ziel der Mission besteht darin, mindestens einen Hafen zu bauen und vier Ölbohrtürme zu errichten. Ihren Zerstörer lassen Sie zunächst am eigenen Ufer entlangschleppen, um die ersten Orcs am Ufer zu töten. Dabei wird er erzwungsläufig auf das erste Ölfeld rechts oben und mindestens einen Zerstörer stoßen, der aber versenkt werden kann. Eine der beiden Goldminen (15.000) befindet sich rechts oberhalb Ihres Startpunktes. Erneut beginnen Sie mit dem Bau eines Bauernhofs. Es folgen weitere Arbeiter, die Holz und Gold aufreiben. Zusätzliche Bauernhöfe werden nötig sein, vor allem ab dem Zeitpunkt, an dem Ihre Arbeiter ein Sägewerk und eine Kaserne in die Landschaft stellen. Bleiben Sie dabei immer in unmittelbarer Nähe des Rathauses. Der Grund: An der linken Kartenmitte lauern drei Orc-Grunzer, die eine zweite Goldmine (20.000) bewachen.



Mutige Spieler beordern bereits jetzt ein paar Soldaten dorthin, um den Rohstoff-Nachschub zu sichern. Auf der sicheren Seite sind Sie, wenn Sie ca. vier Soldaten mittels der Kaserne heranbilden und losschicken. Ein Arbeiter baut am rechten oberen Ufer einen Hafen; danach konstruiert man damit einen Öltanker, der den Bohrturm auf das benachbarte Ölfeld stellt. Sobald drei bis vier Zerstörer fertiggestellt sind, werden diese auf Entdeckungseinsätze geschickt. Unterwegs wird ein gutes halbes Dutzend an feindlichen Zerstörern untergehen. Achten Sie darauf, daß immer sämtliche Schiffe auf einen Gegner feuern. Sichern Sie den eigenen Hafen durch zwei andere Zerstörer ab. Auf der kleinen Insel rechts unten eliminieren Sie die Orc-Artwerfer und vernichten die Bauernhöfe am Uferand. Ebenfalls ein Opfer der Kanonenkugeln wird der Hafen sowie die Ölraffinerie. Im Anschluß daran werden die zwei bereits errichteten Ölbohrtürme der Orcs verwüstet. Mit drei produzierten Öltankern (Gold sollte in ausreichender Menge vorhanden sein) errichtet man auf den drei restlichen Ölfeldern je einen Bohrturm - that's it!







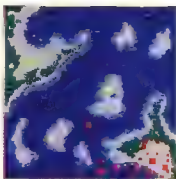
# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

### Mission 4: Attacke auf Zul'dare

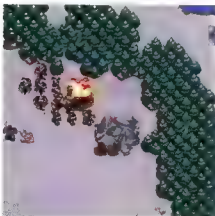
Startbedingungen: ■ Gold: 600 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.500

Die Orc-Basis auf dieser Karte soll komplett zerstört werden. Sie starten links oben mit einer gutbestückten Goldmine (115.000), mehreren Bauernhöfen, einem Rathaus und einigen Einheiten. Es gibt noch drei weitere Goldminen: eine davon mitten in der Orc-Festung am rechten unteren Kartenrand auf einer Halbinsel und zwei Minen auf kleinen, robbenbevölkerten Inseln. Zunächst müssen Sie eine ganze Reihe von Arbeitern ausbilden, die das Gold heranschaffen und kräftig abholzen. Nachschubprobleme dürften in dieser Mission nicht auftreten; falls doch, schicken Sie eine Fährte mit einigen Arbeitern auf eine der beiden erwähnten Inseln, errichten dort je ein Rathaus und beuten die Minen aus.



Mit genügend Gold und Holz konstruieren Sie zunächst eine Reihe von Bauernhöfen, gefolgt von einer Kaserne und einem Sägewerk. In letzterem erhöhen Sie die Pfeilstärke - genug Gold haben Sie ja. Recht bald sollten Sie einen Hafen besitzen, wo Sie einen Öltanker bauen lassen und diesen dann zum nahegelegenen Ölfeld schicken. Dort entsteht eine Bohrinsel. Finanzieren Sie mindestens fünf Öltanker, die für reibungslosen Nachschub sorgen. Gießerei und Ölraffinerie sind die nächsten Bauwerke; in der Gießerei lassen Sie die Wirksamkeit der Kanonen und die Schiffspanzerung verstärken. Da unter Umständen die Orcs in Ihrer Gegend landen, sollten Sie frühzeitig Ritter und Bogenschützen ausbilden und am Ufer postieren bzw. patrouillieren lassen.

Zur Beschleunigung der Produktion von Zerstörern, Fähren und Öltankern bauen Sie mindestens einen zweiten Hafen; damit Ihnen genügend Infanterie für den Angriff der Orc-Basis zur Verfügung steht, kurbeln Sie die Ausbildung mit einer zweiten und dritten Kaserne an. Drei Ihrer Zerstörer versenken einen Orc-Zerstörer am Ölfeld unterhalb Ihres Eilands und ein weiteres Schiff der Orcs, das am Ölfeld zwischen den beiden kleinen Inseln in der Kartenmitte Wache schiebt. Die dazugehörige Bohrinsel zerstören Sie vollständig, ebenso die Fähre, die nicht weit davon am Ufer festgemacht ist. Bugsieren Sie die Zerstörer an die rechte Kartenmitte und tuckern Sie am rechten Rand entlang. Oben angelangt wird der Orc-Zerstörer vernichtet. Jetzt können Sie die gesamte Karte erkunden und etwaige Restposten mit drei Zerstörern leicht bewältigen; sparen Sie aber unbedingt die rechte untere Ecke aus - denn dort lauern die Orcs. Wenn Sie den Level kennen, chartern Sie zwei bis drei Fähren mit Soldaten und Bogenschützen sowie mindestens drei bis vier Zerstörer. Die Fähren lassen Sie ungefähr in der Kartenmitte warten, während die Zerstörer mitten in die Orc-Basis fahren und dort gegnerische Zerstörer, Öltanker und Fähren auslöschten. Mit welcher Gegenwehr Sie zu rechnen haben, hängt hauptsächlich davon ab, wie lange Sie mit der Offensive gewartet haben. Ihre Zerstörer fahren am Ufer entlang und machen alle Gebäude in



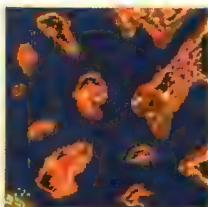
Kanonen-Reichweite dem Erdboden gleich; achten Sie vor allem auf die Axtwerfer, die Ihnen Beile entgegenschleudern. Sobald das Ufer sicher ist, landen die Fähren am oberen Teil der Orc-Halbinsel und laufen nach unten ins Zentrum des Stützpunkts. Den Wachturm sollte man unbedingt als erstes zerstören. Nun beseitigt man zunächst die gesamte lebende Orc-Mannschaft (vor allem Axtwerfer

und Grunzer; anschließend die Peons). Die Vernichtung der Kaserne stoppt die Produktion von Oro-Kriegern. Danach wird das Haupthaus in Schutt und Asche gelegt, so daß die Peons weder Holz noch Gold anliefern können. Mit Hilfe eines Dutzend Soldaten und Bogenschützen ist die Orc-Siedlung in wenigen Minuten verschwunden.

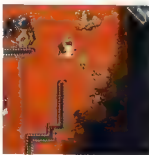
### Mission 5: Tol Barad

Startbedingungen: ■ Gold: 2.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Sie beginnen in der linken unteren Ecke, laden die zwölf Infanteristen bzw. Arbeiter in die Fähre und setzen zur Insel über, auf der für Sie sichtbar gerade die Orcs eine Siedlung der Allianz zerbröckeln. Je schneller Sie reagieren, desto weniger Schaden richten die Orcs an und desto mehr Arbeiter überleben den Überfall. Sobald Sie alle Feinde getötet haben, bauen Sie eine Reihe von Bauernhöfen - und zwar so lange, bis Sie die gesamte Bevölkerung ernähren können. Produzieren Sie massenhaft Arbeiter, entern Sie die Goldmine (89.000) und lassen Sie den Wald abholzen. Bei entsprechendem Vorrat erhöhen Sie die Schwert-, Schild- und Ballista-Stärken in der bereits gebauten Schmiede. Ebenfalls vorhanden ist ein Rathaus, das bis zur Burg ausgebaut wird. Mit dem Flugapparat erkunden Sie die gesamte Gegend; achten Sie darauf, daß die Maschine nicht in die Nähe von Zerstörern oder der Orc-Basis (erstreckt sich von rechts oben Richtung Kartenmitte) kommen, da die Axtwerfer dem Gerät enorm Schaden zufügen können.



Was Ihnen in Ihrem Stützpunkt noch fehlt, ist eine Kaserne. Allerdings besitzen Sie von vornherein einen Öltanker, den Sie zum Ölfeld rechts neben der Stützpunkt-Insel finden. Vor Orc-Angriffen schützen Sie den Bau mit Hilfe von zwei Zerstörern. Auch Ihre Basis müssen Sie absichern, denn früher oder später wird ein Haufen Orcs an Bord einer Fähre aufkreuzen. Frühzeitig sollten Sie



dafür sorgen, daß Ritter und Bogenschützen am Uferand postiert sind. Ergänzen Sie die Verteidigung durch mehrere Ballistas und Kanonentürme (entstehen aus herkömmlichen Kontrolltürmen), die Sie an allen Seiten und Ecken Ihrer Insel aufstellen. Achtung: Die Orcs können unvermutet von der Seeseite auftauchen, weil ihre graue Farbe auf der Übersichtskarte nur schlecht zu erkennen ist. Falls Ihr Flugapparat abgeschossen wurde, können Sie durch die Konstruktion einer Erfinder-Werkstatt einen neuen bauen. Den Hafen bauen Sie am besten an einer geschützten Stelle; alternativ können Sie ihn mit Ballistas und Türmen abschirmen. Es folgen in unmittelbarer Nähe je eine Gießerei (Kanonen und Schiffspanzerung aufwerten) und eine Ölraffinerie, die Sie ebenfalls gut bewachen sollten. Weil Ihnen sehr bald das Holz auf der Insel ausgehen wird, schicken Sie eine Fähre mit einigen Arbeitern auf die darüberliegende Insel. Begleitet werden sie von einer zweiten Fähre, die Soldaten, Bogenschützen, eine Ballista und ggf. weitere Arbeiter enthält. Dort und auf der nächsten Insel gibt es große Wälder; um die Arbeiter zwecks Holz-Ablieferung





# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

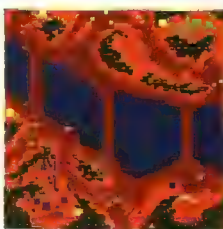
nicht ständig hin- und hertransportieren zu müssen, baut man Rathaus. Letztere muß man allerdings nicht zur Burg ausbauen!

Bevor die Orcs Dutzende von Zerstörern bauen können, sollten Sie präventiv ein wenig dazwischenfunken: Attackieren Sie mit mindestens neun Zerstörern den Ölbohrtum, der sich kurz unterhalb der Orc'schen Basis befindet. Zuvor sollten Sie die zahlreich vorhandenen Orc-Zerstörer (einer nach dem anderen) versenken, anschließend die Öltanker und dann die Ölplattform selbst. Zwischendurch kontrollieren Sie permanent, ob die Orcs nicht bereits wieder ihre Stadt besuchen. Falls möglich, beseitigen Sie die Orc-Wachtürme von der Seeseite aus und berücksichtigen dabei die Axtwerfer! Da Sie mit den Zerstörern nicht alle Gebäude erreichen, schicken Sie drei, besser vier oder fünf Fähren mit Soldaten, Bogenschützen und Ballistas auf die Orc-Halbinsel. Die Landung erfolgt am besten im Schlammgebiet links unterhalb der Orc-Goldmine. Um den Ausbildungsvorgang Ihrer Infanterie zu beschleunigen, sollten Sie zwei bis drei Kasernen Ihr eigen nennen. Einen zeitlichen Vorsprung gewinnen Sie allein durch die Tötung der Peons, die zwischen Goldmine und Haupthaus pendeln. Vorsicht vor den Kontrolltürmen und den Katapulten im Zentrum der Basis! Schützen Sie Ihre Ballistas mit Soldaten und fahren Sie so weit wie möglich an die Türme heran. In der Reihenfolge Kaserne - Haupthäuser (es gibt mehrere) - Häfen - Gießereien - Raffinerien - Rest der Basis zerstören Ihre Ballistas zuverlässig die gesamte Orc-Ansiedlung.

### Mission 6: Dun Algaz

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.500

Die Besonderheit dieser Mission besteht darin, daß sich die Allianz im oberen Teil der Karte niedergelassen hat, während die Orcs den unteren Abschnitt besiedeln. Beide Gebiete sind mit brückenartigen Gebilden aus festem, betretbarem Schlamm verbunden. Im Dorf existieren bereits einige Gebäude und vor allem eine Goldmine (35.000), deren Bestand für die Anfangsphase genügen dürfte. Links oben finden Sie eine zweite Mine, die aber von zwei Grunzern bewacht wird. Um sich vor eventuellen Übergriffen der Orcs zu schützen, stellen Sie zwei Soldaten an den Dorfeingang am rechten Bildschirmrand und platzieren einen Kanonenturm links unterhalb der Goldmine. Dies ist ein bevorzugter Angriffspunkt der Orcs. Obwohl es möglich ist, hat sich der Bau von Häfen und Zerstörern in etlichen Testläufen nicht bewährt. Richten Sie Ihr Augenmerk lieber auf die Soldaten, Bogenschützen, Ballistas und Ritter, die erstmals zur Verfügung stehen. Gewarnt sei vor allem vor den problematischen Ogern, die des öfteren eine Attacke starten und über die Wälder verteilt sind. Sobald die Verpflegung sichergestellt ist und ganze Pulk an Arbeitern zur Mine und in den Wald marschieren, stellt man eine Schmiede ins Dorf. Ab vierstelligen Goldvorräten verstärkt man Schwerker, Schilde, Pfeile und die Ballistas. Wenn Sie das Rathaus zur Burg ausbauen, können Sie Pferdестälle nutzen, die wiederum Ritter ermöglichen. Auch Elfen-Ranger sind über das Sägewerk aktivierbar und können anschließend in der Kaserne ausgebildet werden. Falls die Basis verteidigungsfähig ist, schickt man zwei bis drei Ritter am oberen Kartenrand entlang ganz nach links. Zweck der Übung ist die Sicherung des Weges zur zweiten Goldmine. Die beiden Grunzer dürften kein Problem darstellen. Direkt beim Bergwerk kann man ein Rathaus bauen,



um den langen Rückmarsch zum Dorf zu vermeiden. Lassen Sie den Wald in der Umgebung abholzen, um eine Kaserne bauen zu können - wir werden sie noch brauchen. Versuchen Sie, das gesamte obere Gebiet Orc-frei zu bekommen. Verwenden Sie zur Erkundung der Karte einen Flugparat (vorher Erfinder-Werkstatt bauen). Mit ca. zehn Soldaten und Rittern, fünf Bogenschützen und drei Ballistas können Sie eine erste Offensive starten: Dazu lassen Sie die Armee an der äußersten linken Verbindung nach unten vorrücken. Etwaiger Widerstand läßt sich im Normalfall leicht beseitigen. Unten angekommen, halten Sie sich unbedingt links und werden eine Goldmine entdecken. Die Reichweite der Ballistas reicht aus, um abgesichert durch den schmalen Waldstreifen einen Teil der Orc-Basis zu zerstören. Sollten Orcs auftauchen und die Ballistas malträtiert, eilt man mit Rittern oder Soldaten zur Hilfe (keine Bogenschützen!). Reißen Sie den Orc-Wall ganz links unten ein und dringen Sie auf diese Weise in die Basis ein. Alle anderen Wege sind mit Axtwerfern, Ogern und Grunzern übersät. Schalten Sie immer zuerst die Wachtürme aus und schützen Sie unbedingt die Ballistas. Drei Schuß müßten im Normalfall für die Zerstörung eines Turms genügen.

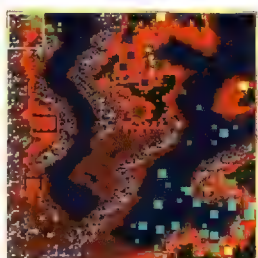


Versammeln Sie mindestens zwanzigköpfige Heere an jeder „Brücke“ (Ballistas, Ritter, Bogenschützen) und rücken Sie gleichzeitig vor. Hindern Sie die Peons unbedingt am Abbau von Gold, denn dadurch können auch keine weiteren Krieger-Orcs produziert werden. Der Rest ist inzwischen Routine: Alles Lebende eliminieren, Kaserne und Festungen einäschern und anschließend die Bauernhöfe, Sägewerke usw. in mühevoller Kleinarbeit niederbrennen.

### Mission 7: Grim Batol

Startbedingungen: ■ Gold: 1.700 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.000

Fünf Ölraffinerien müssen zerstört werden. Sie beginnen links oben und schicken zunächst einen Trupp Ritter, Soldaten und Bogenschützen nach unten. Die entgegenkommenden Orcs können schnell beseitigt werden. Reißen Sie die Mauern ein und entfernen Sie die eingeschlossenen Katapulte, über die Sie ab diesem Zeitpunkt verfügen können. Sorgen Sie dafür,



daß Ihre neuen Errungenschaften beim weiteren Vorstoß nach unten nicht beschädigt oder gar zerstört werden. Im folgenden finden Sie insgesamt drei Katapulte, die Sie bei Erreichen des unteren Kartenrands zusammen mit Ihren Kriegern am unteren Ufer postieren. Lassen Sie die Bauern und sonstigen Einheiten von oben nachkommen; die beiden Fähren werden ebenfalls nach unten manövriert. Damit verlassen Sie alle Einheiten und setzen zum rechten Ufer über. Vorsicht: Hier befinden sich eine stattliche Orc-Siedlung! Schicken Sie vorsichtig ein (!) Katapult vor, das Sie mit Soldaten und Rittern abschirmen. Aus der Distanz zerstören Sie vor allem die Türme, aber auch fast alle Orc-Krieger, ohne großen Schaden für das Katapult in Kauf nehmen zu müssen. Sobald die gesamte Orc-Stadt vernichtet ist, bauen Sie ein Rathaus direkt







# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

neben die Goldmine (ganz oben, Kapazität: 28.000). Vier bis fünf Bauernhöfe sind fürs erste als Minimum erforderlich. Es folgt das Standard-Programm: Holz und Gold besorgen lassen und Kaserne, Sägewerk, Schmiede, Hafen, Gießerei und Raffinerie errichten. Die zwei Fähren sind im übrigen ab der Eroberung der Oro-Kolonie überflüssig. Im Hafen werden einige Öltanker gebaut, die auf dem benachbarten Ölfeld einen Ölbohrurm bauen und diesen ausschachten. Gegen Angriffe von Oro-Zerstörern wehrt man sich mit eigenen, noch zu bauenden Zerstörern, wobei in diesem Fall die Schlachtschiffe effektiver sind. Mit einer neuen Fähre transportieren Sie zwei Katapulte und vier Arbeiter auf die Insel (rechte Seite der Karte, von oben am rechten Kartenrand entlangfahren). Dort stellt ein Arbeiter ein Rathaus auf, während die anderen bereits in die Mine (22.500) marschieren können. Die zwei Katapulte stellen Sie an das untere Ufer der Insel und bombardieren von dort Oro-Zerstörer (vorsichtig annähern) und die Ölplattform. Zur Unterstützung schicken Sie drei bis vier eigene Zerstörer in diese Gegend (Achtung: massiver Widerstand). Auf der angetackerten Insel entsteht neben dem Rathaus ein Hafen, der neue Schlachtschiffe, aber keine Zerstörer mehr produziert. Verstärken Sie wie gehabt Kanonen und Panzerung Ihrer Schiffe und rücken Sie dann mit vier oder fünf Schlachtschiffen nach unten vor. Vernichten Sie eine Raffinerie nach der anderen; die Kampfpötte und Oro-Zerstörer stellen keine ernsthaft Gefahr dar. Nehmen Sie sich vor den Kanonentürmen in acht; die Reichweite der Schlachtschiffe ist ausreichend, um Axtwerfer und diese Türme aus sicherer Entfernung zu liquidieren.

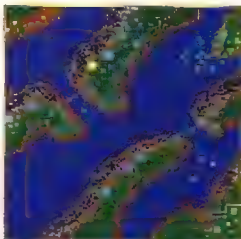


lichen drei Karten-Viertel verteilt sind. Die Ballistas rücken so weit vor, daß sie zwar die Axtwerfer, Katapulte, Oger und Grunzer erwischen, aber selbst nicht zum Ziel werden können. Einige aufgeschreckte Orcs werden angreifen, stellen aber keine größere Gefahr dar. Nutzen Sie die Paladine, um nicht unnötig das Leben Ihrer leichtgepanzerten Fußtruppen zu gefährden. Die Basis können Sie dann leicht erobern. In der Zwischenzeit produzieren Sie auch im Heimat-Dorf Unmengen von Paladinen und anderen Einheiten. Noch während der Zerstörung der Oro-Siedlung bauen Sie bereits an der freigewordenen Stelle ein Rathaus und mindestens zwei Kasernen. Dadurch verkürzen sich die Fußmärsche für die Arbeiter, die die ursprüngliche Oro-Mine plündern. Rüsten Sie weiter auf und verstärken Sie sich vor allem mit Ballistas, die von Paladinen geschützt werden. Von der linken Basis aus stoßen Ihre Truppen nach oben vor und besetzen diesen Stützpunkt (auf die Kanonentürme achten). Auch hier wird alles zerstört und - falls nötig - je ein Rathaus und eine Kaserne errichtet. Jetzt greifen Sie von links oben und von rechts unten gleichzeitig an und stürmen die letzte Oro-Bastion im oberen rechten Viertel. Sobald auch dieses Gebiet Oro-frei geworden ist, haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt.

### Mission 9: Die Schlacht bei Darrowmere

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 0

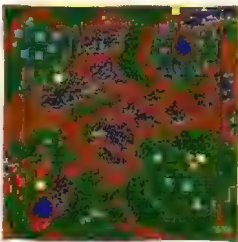
Das Problem: Sie besitzen Schlachtschiffe, Zerstörer und Fähren sowie eine ganze Kolonne an Soldaten, Bogenschützen und Ballistas, aber keine Arbeiter. Somit können in dieser Mission keine Rohstoffe verarbeitet werden. Es gibt mehrere Lösungen, um den Lightbringer von der linken oberen Ecke in die rechte untere Ecke zu bringen; dazwischen liegen schmale Kanäle, die von Orc'schen Kanonentürmen und riesigen Stützpunkten umsäumt werden. Natürlich können Sie mit viel Geduld und großer Vorsicht versuchen, die Oro-Siedlungen von der Seeseite unter Beschuß zu nehmen und dann völlig zu zerstören. Die schnellste Art und Weise ist zugegebenermaßen nicht gerade die mutigste und strategisch anspruchsvollste. Und so funktioniert's: Zunächst erkundet man die gesamte Karte mit Hilfe der beiden Flugapparate. Schicken Sie drei Schlachtschiffe in die Nähe der rechten Wasserstraße und nähern Sie sich so weit, daß zwar die beiden Zerstörer angelockt werden, aber die Katapulte sich nicht von der Stelle rühren. Die Oro-Zerstörer gehen sofort unter, wenn sie von drei Kanonen gleichzeitig getroffen werden. Schalten Sie aus sicherer Entfernung die Axtwerfer aus und legen Sie dann - wenn möglich - alle Katapulte und Türme in Schutz und Asche. Zuvor entledigen Sie sich der drei Oro-Schlachtschiffe und -Zerstörer im rechten unteren Abschnitt. Je mehr Oro-Einheiten mit großer Reichweite verschwinden, desto größer die Überlebenschancen. Spätesher können Sie auch eine Fähre mit Ballistas und Bogenschützen bestücken und vorsichtig an den er-



### Level 8: Tyr's Hand

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 0 ■ Öl: 2.000

Den Bauernstand sollte man möglichst schnell niederschlagen: Galoppieren Sie mit Ihren Leuten von der rechten unteren Ecke aus etwas nach oben und retten Sie die Verbündeten (erkennbar am türkisfarbenen Hemd). Die neugegründete Basis braucht zunächst Gold und Holz, so daß Sie mittels des Rathauses Arbeiter en masse produzieren müssen. Anschließend erweitern Sie die Basis (Kaserne, Sägewerk, Ställe etc.) so lange, bis Sie genügend Gold (die Goldmine beherbergt über 54.000 Units) und Holz für eine Burg und ein Schloß haben. Damit sind die ersten beiden Ziele erreicht. Während der Expansion werden Sie immer wieder von den drei verschiedenen Oro-Stämmen heimgesucht. Zum Schutz vor Angriffen stellen Sie an die drei durch Wälle verstärkten Dorf-Eingänge je einen Kanonenturm und lassen zusätzlich einige Soldaten, Ritter, Bogenschützen, Ballistas und neuerdings Paladine (vorher Kirche bauen) patrouillieren. Für Ihre Gegen-Offensive brauchen Sie jede Menge Militär, so daß sich der Bau mehrerer Kasernen lohnt. Nehmen Sie in allen Kategorien Updates vor. Mit drei Ballistas, einer Handvoll Elfen-Rangern und mindestens einem Dutzend Paladinen ziehen Sie am unteren Kartenrand entlang nach links, bis man auf einen Oro-Wall trifft. Dahinter verbirgt sich eine der drei Oro-Siedlungen, die auf die rest-



lichen drei Karten-Viertel verteilt sind. Die Ballistas rücken so weit vor, daß sie zwar die Axtwerfer, Katapulte, Oger und Grunzer erwischen, aber selbst nicht zum Ziel werden können. Einige aufgeschreckte Orcs werden angreifen, stellen aber keine größere Gefahr dar. Nutzen Sie die Paladine, um nicht unnötig das Leben Ihrer leichtgepanzerten Fußtruppen zu gefährden. Die Basis können Sie dann leicht erobern. In der Zwischenzeit produzieren Sie auch im Heimat-Dorf Unmengen von Paladinen und anderen Einheiten. Noch während der Zerstörung der Oro-Siedlung bauen Sie bereits an der freigewordenen Stelle ein Rathaus und mindestens zwei Kasernen. Dadurch verkürzen sich die Fußmärsche für die Arbeiter, die die ursprüngliche Oro-Mine plündern. Rüsten Sie weiter auf und verstärken Sie sich vor allem mit Ballistas, die von Paladinen geschützt werden. Von der linken Basis aus stoßen Ihre Truppen nach oben vor und besetzen diesen Stützpunkt (auf die Kanonentürme achten). Auch hier wird alles zerstört und - falls nötig - je ein Rathaus und eine Kaserne errichtet. Jetzt greifen Sie von links oben und von rechts unten gleichzeitig an und stürmen die letzte Oro-Bastion im oberen rechten Viertel. Sobald auch dieses Gebiet Oro-frei geworden ist, haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt.

Das Problem: Sie besitzen Schlachtschiffe, Zerstörer und Fähren sowie eine ganze Kolonne an Soldaten, Bogenschützen und Ballistas, aber keine Arbeiter. Somit können in dieser Mission keine Rohstoffe verarbeitet werden. Es gibt mehrere Lösungen, um den Lightbringer von der linken oberen Ecke in die rechte untere Ecke zu bringen; dazwischen liegen schmale Kanäle, die von Orc'schen Kanonentürmen und riesigen Stützpunkten umsäumt werden. Natürlich können Sie mit viel Geduld und großer Vorsicht versuchen, die Oro-Siedlungen von der Seeseite unter Beschuß zu nehmen und dann völlig zu zerstören. Die schnellste Art und Weise ist zugegebenermaßen nicht gerade die mutigste und strategisch anspruchsvollste. Und so funktioniert's: Zunächst erkundet man die gesamte Karte mit Hilfe der beiden Flugapparate. Schicken Sie drei Schlachtschiffe in die Nähe der rechten Wasserstraße und nähern Sie sich so weit, daß zwar die beiden Zerstörer angelockt werden, aber die Katapulte sich nicht von der Stelle rühren. Die Oro-Zerstörer gehen sofort unter, wenn sie von drei Kanonen gleichzeitig getroffen werden. Schalten Sie aus sicherer Entfernung die Axtwerfer aus und legen Sie dann - wenn möglich - alle Katapulte und Türme in Schutz und Asche. Zuvor entledigen Sie sich der drei Oro-Schlachtschiffe und -Zerstörer im rechten unteren Abschnitt. Je mehr Oro-Einheiten mit großer Reichweite verschwinden, desto größer die Überlebenschancen. Spätesher können Sie auch eine Fähre mit Ballistas und Bogenschützen bestücken und vorsichtig an den er-





# WARCRAFT II

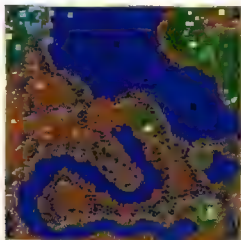
## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

oberen Ufer-Vorsprung bugsieren. Laden Sie die Meute aus und nehmen Sie die Orc-Schiffe von Land aus unter Beschuß. Jetzt schicken Sie die Hälfte der verfügbaren Zerstörer in den Kanal auf der linken Seite und versenken die beiden Orc-Zerstörer. Speichern Sie vorsichtshalber ab. Den zweiten Teil der Zerstörer stellt man vor die vier Fähren und postiert sich in sicherer Entfernung vor der linken Wasserstraße. Dann schickt man alle Fähren und Zerstörer gleichzeitig (!) durch die Meerenge. Die Flugapparate werden als Ablenkung für die Artwerfer mißbraucht, indem man sie jeweils mitten in einem Orc-Dorf herumschwirren läßt. Die Wahrscheinlichkeit, daß im allgemeinen Trubel eine der Fähren vernichtet wird, ist vergleichsweise gering. Erfahrungsgemäß tragen alle Einheiten nur geringe Schäden davon. Links oben laden Sie den Lightbringer und seine Begleiter in die am besten erhaltene Fähre und durchqueren ein letztes Mal den Kanal. Wenn das Lightbringer-Boot diese Prozedur überlebt hat, ist die Mission schon fast gewonnen. Die geschwächte Basis auf der rechten Seite kann Ihre Kolonne nur mit großen Schwierigkeiten treffen, wenn Sie die Schiffe am linken Ufer entlangschicken. Unten angekommen geht der Lightbringer von Bord und tappt auf den Leuchtkreis - geschafft!

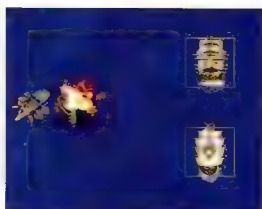
### Mission 10: Die Gefangenen

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Die zehnte Mission ist vergleichsweise einfach, wenn man die Karte und das Verhalten der Ors kennt. Ihre Basis belegt das rechte obere Viertel der Map, während die Orc-Clans durch ein Meer getrennt den größten Teil des Festlands (links und unten) in Anspruch nehmen. Links oben residieren die „blauen“ Ors und etwa in der Kartenmitte findet man die „Roten“. Die „Blauen“ bauen im Gegensatz zu ihren Artgenossen Häfen und Schiffe; deshalb werden sie von dieser Sippe sehr bald Besuch bekommen. Keine Panik: In Ihrem Gebiet haben Sie risikolosen Zugang zu zwei Goldminen mit einem Inhalt von 30.000 bzw. 25.000 Units. Animieren Sie Ihre Arbeiter zum Abbau von Holz und Gold, stampfen Sie Bauernhöfe aus dem Boden und errichten Sie möglichst schnell ein Sägewerk und eine Schmiede. Das versetzt Sie in die Lage, einen eigenen Hafen zu bauen. Eminent wichtig ist eine Kaserne, denn die von Oro-Fähren abgeladenen Grunzer und Artwerfer bedrohen die Arbeiter. Am effektivsten sind in diesem Fall einfache Soldaten, von denen Sie etwa zehn Stück benötigen und die Sie um das Dorf postieren. Den Hafen bewachen zwei Kanonentürme. Für den Bau von Schlachtschiffen brauchen Sie Öl, und das gibt es reichlich im Meer etwas unterhalb des Startpunktes. Riesen-Kröten sind in diesem Level glücklicherweise noch nicht vorhanden. Ölraffinerie und Gießerei machen die Anlagestelle komplett. Mit Schlachtschiffen können Sie einige der Oro-Fähren unter Umständen sogar vor dem Eintreffen versenken. Andernfalls verstärken Sie Panzerung und Kanonen



der Schiffe mittels der Gießerei und produzieren mindestens fünf Schlachtschiffe. Informieren Sie sich anhand der Mini-Übersichtskarte über den Standort der blauen Ors und chartern Sie die Schlachtschiffe. Oben angekommen vernichten Sie blitzschnell alle Orc-Zerstörer, Kampf-

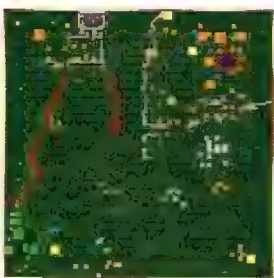


pötte, -Öltanker und -Fähren. Zwischendurch läßt sich bequem die Bohrinse auslösen. Wenn Sie die Gießereien, Raffinerien, Häfen und Kanonentürme zerstört und die Artwerfer aus der Distanz getötet haben, werden diese Ors keine Schiffe mehr bauen und Sie deshalb auch nicht mehr angreifen. An der Stelle der ursprünglichen Plattform können Sie einen eigenen Bohrturm bauen. Mit den Überlebenden und einigen neuen Schlachtschiffen greifen Sie dann den Stützpunkt der roten Ors an: vom Ufer aus können bereits einige Oger, Artwerfer, die Katapulte und Kanonentürme eliminiert werden. In der Zwischenzeit bauen Sie vier Fähren, beladen diese mit Rittern, Bogenschützen und vier Ballistas und transportieren die Meute zum Oro-Stützpunkt. Wenn Sie es geschickt anstellen und die verbleibenden Ors ans Ufer locken, können Sie mit den Schlachtschiffen unkompliziert Ihre Gegner killen. Den Rest besorgen die Ballistas. Damit können Sie auch den Kampfpott am Fluß den Fluten übergeben. Sobald Ihre Leute diese Basis verwüstet haben, errichten einige nachgeschickte Arbeiter ein Rathaus und nutzen die 16.000 Units der Goldmine. Am Fluß baut man einen Hafen, produziert dort zunächst zwei Schlachtschiffe und läßt diese vorsichtig den Strom entlangschippren. Beiderseits des Wasserlaufs entdeckt man zahlreiche Kanonentürme, die aber mit zwei bis drei Salven der Schlachtschiffe locker zerstört werden. Sobald die Schiffe am Ende des Flusses bei den Alterac-Verrätern angekommen sind, bauen Sie in Hafen Nummer 2 drei Fähren und lassen diese nachkommen. Die Abtrünnigen werden verfrachtet, zur anfänglichen Oro-Basis gebracht und steigen dort auf die anderen Fähren um, die die Herrschaften zum Heimat-Stützpunkt bringen. Wenn die Geretteten den Leuchtkreis betreten, haben Sie Ihre Pflichten erfüllt.

### Mission 11: Bestrafung der Alterac-Verräter

Startbedingungen: ■ Gold: 0 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 2.500

Die vorhandene Artillerie und Infanterie ist zwar für den Anfang ganz nett, aber fatalerweise fehlen Ihnen Arbeiter. Im oberen linken Teil der Karte gilt es, die Oro-Basis anzugreifen und die dort versteckten Magier und Arbeiter Ihrer Verbündeten zu befreien. Bilden Sie eine Truppe aus drei Soldaten, vier Rittern und zwei Katapulten. Mit dem Rest umstellen Sie Ihre eigene Basis, um gegen Attacken der Ors oder der Allianz-Verräter gewappnet zu sein. Das Kampfteam loten Sie vorsichtig auf dem Feldweg entlang, der nach Norden führt. Die Ballistas können aus sicherer Entfernung die Kanonentürme







# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

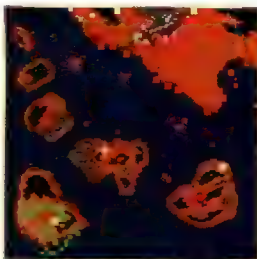
zerstören. Fußtruppen Ihrer Gegner bekämpfen Sie am besten mit eigenen Soldaten und Rittern. Die mitgeführten Ballistas schießen die Mauer kurz und klein, so daß Ihre Leute zu den Geiseln gelangen können. Umrunden Sie einmal die kleine Gruppe und nehmen Sie sie mit zu Ihrem Stützpunkt in der linken unteren Ecke. Lassen Sie die Ballistas den Rest der feindlichen Basis abreißen. Die befreiten Arbeiter können Sie nun wie Ihre eigenen behandeln, d. h. sie bauen für Sie Gold in der Mine (45.000 Units) ab. Für die Verpflegung des Heers brauchen Sie mindestens drei; mit fünf bis sechs Farmen sind Sie auf der sicheren Seite. Schützen Sie Ihr Dorf mit Kanonentürmen an strategisch sinnvollen Punkten (z. B. Waldlichtungen). Wichtig: So bald wie möglich brauchen Sie eine Kaserne, denn die Gegner werden Ihnen in unregelmäßigen Abständen drei- bis vierköpfige Abordnungen (Soldaten, Ritter, Bogenschützen) schicken, die bereits unglaublich gut ausgestattet sind. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihr Ritter von einem orangefarbenen Soldaten besiegt wird - dagegen hilft nur eine große Armee, und die bekommen Sie mit der Kaserne. Das Rathaus wird baldmöglichst zu einer Burg und dann zu einem Schloß erweitert. Drei Kasernen reichen vorerst aus, um Umhengen von Rittern und Ballistas herzustellen. Mit einer Kirche machen Sie aus den Rittern wesentlich widerstandsfähigere Paladine, und das Sägewerk schafft die Voraussetzungen für Elfen-Ranger. Mit mehreren Rangern, Ballistas und Paladinen erkunden Sie den unteren Kartenabschnitt in östlicher Richtung. Dort entdecken Sie eine Schaar verfeindeter Soldaten sowie einen Drachen, den Sie mit Hilfe der Ranger vom Himmel holen. Am rechten Rand befindet sich eine Goldmine (65.000 Units), die als Ersatz für eine verbrauchte erste Mine herhalten wird. An der gleichen Stelle errichtet ein Arbeiter ein zweites Rathaus sowie drei Kasernen. Über 100.000 Units an Gold und Holz in Hülle und Fülle dürften fürs erste genügen.

Mit Teams von vier bis fünf Paladinen erkunden Sie die Waldgebiete und killen die gegnerischen Units, aber hüten Sie sich vor der gigantischen Gemeinschafts-Basis von Verrätern und Orcs (belegt fast das gesamte rechte obere Viertel der Karte). Fabrizieren Sie so viele Ballistas und Paladine wie möglich, bilden Sie - falls nötig - Magier aus und starten Sie dann einen ultimativen Angriff. Kleiner Tip: Um vorrückende Truppen aufzuhalten, sollten Sie ein Netz aus Kanonentürmen immer enger um den Stützpunkt der Gegner ziehen. Die völlige Zerstörung der Siedlung sollte Sie vor keine größeren Probleme stellen; stellen Sie aber sicher, daß Ihre Leute nicht Opfer der magischen Fähigkeiten des Gegners werden.

### Mission 12: Die Schlacht bei Crestfall

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

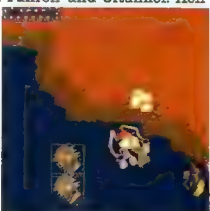
Sie legen auf einer größeren Insel im Südwesten der Karte los. Bereits während der üblichen Aufbauphase (Arbeiter, Farmen, Gold, Holz usw.) müssen Sie höllisch aufpassen: Die recht ordentliche Basis ist oft das Ziel der Orcs, die mit Fähren eintreffen. Etwas später werden Sie auch die berühmten Riesenkröten bemerken, die vor allem den Hafen im Visier haben. Diese Fantasy-U-Boote werden am ehesten von eigenen Unterseebooten und Flugapparaten aufgespürt. Deshalb brauchen Sie so schnell wie möglich eine Erfinder-Werkstatt, um mindestens fünf der preisgünstigen Flugapparate herzu-



stellen. Mit einem dieser seltenen Gebilde nehmen Sie die gesamte Karte unter die Lupe. Plazieren Sie Ballistas am Ufer, um Orc-Zerstörer und Kampfpötte rechtzeitig abzuwehren zu können. Kanonentürme am äußersten Rand der Insel stellen ebenfalls einen zuverlässigen Schutz dar. Die 54.000-Units-Goldmine bietet beste Bedingungen für einen schnellen Aufbau. Enorme Bedeutung kommt der Marine zu; deshalb brauchen Sie zwei Häfen, eine Ölraffinerie und eine Gießerei. Nutzen Sie auf jeden Fall die Updates für Kanonen und Schiffsanzpanzer. Für die Zusammenstellung der Seestreitkräfte brauchen Sie Öl. In der rechten unteren Ecke gibt es ein Ölfeld, das aber zwei entscheidende Nachteile hat: Erstens ist der Weg zwischen Basis und Bohrturm unverhältnismäßig lang, zum zweiten patrouillieren in dieser Gegend jede Menge Riesenkröten und Zerstörer. Deshalb bestückt man eine Fähre mit je zwei Arbeitern, Balli-



stas und Rittern und steuert das Boot zusammen mit einem bewachenden Schlachtschiff sowie einem Flugapparat am linken Kartenrand entlang. Unterwegs dürfte es allerdings keine Komplikationen geben. Auf der größeren der beiden oberen Inseln baut man ein Rathaus und rodet den Wald; das ist deshalb wichtig, weil für den Bau von Schiffen größere Kontingente an Holz benötigt werden. In der Nähe des Ölfeldes (20.000 Units) entsteht ein Hafen samt Ölraffinerie. Sobald die Anlagen gebaut und mehrere Öltanker im Einsatz sind, läuft an allen (!) Häfen die Produktion von Schlachtschiffen auf Hochtouren. Damit beschützen Sie zum einen das Ölfeld, zum anderen stören Sie beizeiten die Öl-Beschaffung der Orcs, indem Sie deren Bohrtürme mit Schlachtschiffen bombardieren. Bei jeder Mannschaft sollte ein Flugapparat dabei sein; alternativ können Sie auch zwei U-Boote mitschicken. Sobald Sie den Nachschub bei den Orcs unterbrochen haben, vernichten andere Schlachtschiffe die feindlichen Fähren und Öltanker. Achtung: In der Umgebung der Ölböhrtürme und bei den Orc-Häfen kreuzen etliche Kampfpötte, Zerstörer und U-Boote. Auch Kanonentürme und Katapulte machen Ihnen das Leben schwer. Bringen Sie die Orc-Ölfelder unter Ihre Kontrolle und stellen Sie dort eigene Plattformen auf; es versteht sich von selbst, daß diese Konstruktionen entsprechend bewacht werden müssen.



Wenn Sie Ihre Marine für stark genug halten, klappern Sie die Ufer ab und vernichten alle Häfen der Orcs.

### Mission 13: Blackrock Spyre

Startbedingungen: ■ Gold: 1.000 ■ Holz: 1.000 ■ Öl: 1.000

Eigentlich könnten wir Ihnen an dieser Stelle auch nur viel Glück wünschen und es dabei bewenden lassen. Denn die Mission 13 ist ein ultra-harter Brocken und ein Level der kleinen Siege - häufiges Abspeichern ist also unentbehrlich. Eine ultimative Gewinnstrategie scheint es für diesen Fall





# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

nicht zu geben; viel mehr zwingt Sie dieser Auftrag dazu, schrittweise vorzugehen und überhastete Aktionen noch in viel stärkerem Maße als zuvor zu vermeiden. Wenn Sie die ersten zehn Minuten überstehen, kann nicht mehr sehr viel schief gehen.

Zu Beginn werden Sie Zeuge einer Massen-Hinrichtung in der Oro-Basis, gegen die Sie nichts tun können. Konzentrieren Sie sich deshalb auf Ihr eigenes Dorf, in dem es drei Arbeiter und eine 17000-Units-Goldmine gibt. Starten Sie SOFORT mit dem Abbau von Gold, um rasch Arbeiter ausbilden zu können. In der Kaserne produziert man von Anfang an Ritter, da innerhalb kürzester Zeit der erste Oro-Angriff bevorsteht. Die Masche ist immer gleich: Eine aus Zeitgründen kaum zerstörbare Fähr lande am Ufer und lädt Magier-Oger und Artwölfer ab, die binnen weniger Minuten das gesamte Gelände verwüsten. Auch Kanonentürme würden sich hervorragend zum Schutz eignen, doch der Holzverbrauch ist immens - die Zeit zum Abholzen dieser Mengen haben Sie anfangs gar nicht. Für die Ritter brauchen Sie nur Gold, und das gibt es reichlich. Bei Bedarf läßt man Bauernhöfe errichten. Sobald mindestens fünf Ritter vorhanden sind, kann man den ersten Angriff abwehren; setzen Sie auch den Greifenreiter und die vorhandenen Soldaten ein. Jetzt sollten Sie aber unbedingt Kanonentürme bauen, da inzwischen wohl einige Arbeiter fleißig den Waldbestand dezimieren. Schützen Sie vor allem die Kaserne, den Hafen und die Burg. Bei entsprechendem Vorrat bauen Sie die Burg zügig zum Schloß aus, stellen eine Kirche ins Dorf und bilden Paladine aus. Mittels der Erfinder-Werkstatt konstruieren Sie einige Flugapparate, die etwaige anrückende Riesenkröten im Hafen sowie im Meer sichtbar machen. Außerdem kann auf diese Weise die Karte erforscht werden, was einen großen strategischen Vorteil bringt. Das Schlachtschiff fährt vorsichtig zur Kartenmitte und beseitigt den Oro-Zerstörer. Ein neuer Öltanker platziert dort einen Bohrturm, den er zusammen mit weiteren Tankern nutzt. Wappnen Sie sich vor den Feuerbällen der Drachen, indem Sie zwei Zerstörer zwischen Plattform und Hafen patrouillieren lassen - Schlachtschiffe können nichts gegen die Fabelwesen ausrichten! Eine Ölraffinerie und eine Gießerei ergänzen die Hafenanlagen und ermöglichen den Bau weiterer Boote. Ein Schlachtschiff, ein Öltanker und ein Flugapparat als Begleitung erkunden den linken unteren Teil der Map; dort wird man ebenfalls auf einen Zerstörer stoßen, der aber kein größeres Hindernis darstellt. An dieser Stelle kann man einen Bohrturm installieren. Im Südosten befindet sich noch ein ergiebiges Ölfeld, wo sich aber Riesenkröten tummeln. Antworten Sie mit eigenen U-Booten, mehreren Schlachtschiffen und Flugapparaten; wenn die Gegend sicher ist, bauen Sie auch dort einen Ölbhrturm. Somit dürfte zumindest dieser Nach-

schub gesichert sein. Holz und Gold werden hingegen relativ schnell weniger, so daß Sie sich nach Alternativen umsehen müssen. Fundig werden Sie im rechten unteren Viertel des Levels; sowohl dort als auch in der Karten-Ecke gibt es eine Goldmine mit je 20.000 Units und ausgedehnte Waldgebiete. Die Strategie lautet: Fähr bestellen, vier Arbeiter und zwei Bewacher einladen, zum Ziel karren und dort ein Rathaus bauen.

Wenn Sie sich die Karte ansehen, werden Sie feststellen, daß es auf anderen Inseln ebenfalls Minen, aber auch Oros gibt. Rüsten Sie Ihre Seestreitkräfte auf, nehmen Sie alle Updates in Anspruch und vernichten Sie zumindest die Kanonen- und Wachtürme von der Meeresseite aus. Zerstörer bieten Schutz vor Drachen. Dann landen Sie auf der jeweiligen Insel mit Unmengen top-ausgestatteter Paladine und vernichten nacheinander Katapulte, Artwölfer und Oger. Dadurch gelangen Sie an zwei zusätzliche Goldminen, mit denen Sie den Bestand an Greifenreitern ergänzen können. Mit Ballistas rücken Sie auf der rechten Kartenseite vor und halten den Oro-Vorposten in Schach. Drei Greifenreiter killen den einzigen Artwölfer in dieser Gegend sowie die wenigen Ogers; anschließend können Sie mit dem Trio problemlos die Kaserne dem Erdboden gleichmachen.

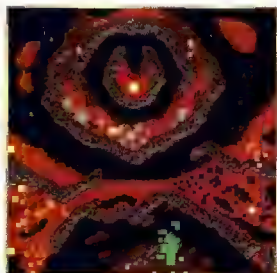
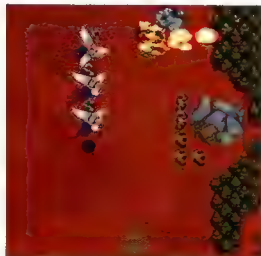
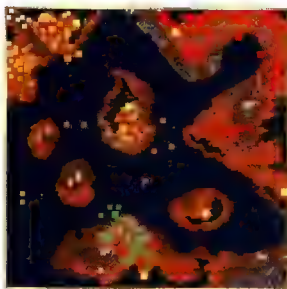
Prioritäten bei der Vernichtung hat vor allem der Drachenhorst, nachdem man zuvor mit Greifenreitern die widerlichen Erzeugnisse dieser Stätte ausgeschaltet hat. Rechts oben kann man mit einer größeren Schlachtschiff-Flotte relativ problemlos in eine Bucht eindringen und dort Häfen, Gießereien und Raffinerien eliminieren.

Sobald Sie alle Inseln besetzt und genügend Greifenreiter, Paladine und Magier gebastelt haben, müssen Sie zwangsläufig die Oro-Basis in Angriff nehmen. Wenn Sie keine Lust haben, ständig Ihre besten Schiffe in gezauberten Orkanen zu verlieren, erledigen Sie unter allen Umständen zuerst die Todesritter - am besten sofort nachdem diese einen Zauber erwirkt haben. Drei verlorene Greifenreiter (Wachtürme beachten!) sind die Sache wert. Nachdem die Artwölfer der Basis beseitigt sind, bewerten Greifenreiter die Ogers, so daß vom Festland auf der rechten Seite aus Ballistas nachrücken können und die Kolonie endgültig zerstören.

### Mission 14: Das große Portal

Startbedingungen: ■ Gold: 3.000 ■ Holz: 4.000 ■ Öl: 1.000

Auf geht's zum Finale - und das hat es noch einmal in sich. Auch bei der letzten Mission müssen Sie sich behutsam Pixel um Pixel vorankämpfen. Durch die von Gebirge geprägte Landschaft ist der Weg ziemlich genau vorgegeben. Vom Startpunkt aus läßt man je sechs Paladine und Soldaten in eine Fähr und dirigiert die beiden Boote zusammen mit den





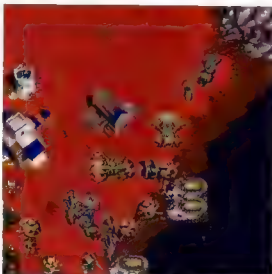


# WARCRAFT II

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1 - HUMANS

zwei Zerstörer sowie dem Schlachtschiff in südwestliche Richtung. Das Ufer wird nun - mit dem Schlachtschiff an der Spitze - angegriffen. Sobald der erste Kanonenturm brennt, werden die Fähren ausgeladen. Soldaten und Paladine bearbeiten vor allem die Katapulte, die Oger und anschließend die Kanonentürme. Mit dem Schlachtschiff dürfen zwei kaputte Türme möglich sein. Die Zerstörer können zwar unterstützend eingreifen, sollten aber noch gesocht werden. Werfen Sie einen Blick auf die abgebildete Übersichtskarte: Achten Sie ab sofort darauf, daß keiner Ihrer Mannen auch nur einen Schritt über eine gedachte waagrechte Linie an der unteren Kante der darüberliegenden Baum-Gruppe wagt. Andernfalls haben Sie sofort die verbliebenen Orcs am Hals.

Verladen Sie Arbeiter, Magier und Bogenschützen in Fähren und bringen Sie sie zu Ihren anderen Leuten; die Zerstörer schleben am Ufer Wache. Konstruieren Sie ein Rathaus, bilden Sie weitere Arbeiter aus und lassen Sie Holz- und Gold herbeischaffen. Die Mine liefert genug Material für einige Basis-Gebäude. An erster Stelle stehen jedoch mindestens vier



Wachtürme (keine Kanonentürme), da Sie schon bald von Drachen attackiert werden. Deshalb sollten auch die Bogenschützen gut um die Basis verteilt sein. Nach einem Angriff sollte ein Arbeiter sofort mit der Reparatur der Türme beginnen.

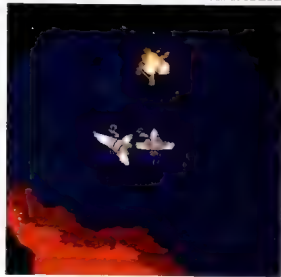
Im Sägewerk verbessert man unbedingt zweimal die Pfeilstärke. Bauernhöfe, Kaserne und Schmiede komplettieren die beschauliche Basis. Wenn Sie zwölf Ritter beisammen haben, erkunden Sie das Gebiet von links kommend und killen alle Oger bis zum schmalen Durchgang zwischen den beiden Gebirgsketten. Am oberen linken und rechten Dorfeingang schützen zwei Kanonentürme vor plötzlichen Übergriffen der Orcs. Anschließend sind die Oro-Gebäude das Ziel von zwei Ballistas, die Platz für eigene Bauwerke schaffen. Ein zweites Rathaus in unmittelbarer Nähe der ursprünglichen Oro-Mine entsteht, das von mehreren Wachtürmen beschützt wird. Aus dem ersten Rathaus macht man eine Burg und danach ein Schloß (Ställe und Kirche erforderlich), so daß Greifen-Horde und der Turm der Magier gebaut werden können. Produzieren Sie viele Paladine (Heilung-Spruch nicht vergessen!), Greifenreiter und zwei Magier. Bringen Sie den Zauberern den Blitzard-Spruch bei.

Wenn Sie einen Turm direkt an der Schlucht zum restlichen Gebiet errichten möchten, werden Sie von Todesrittern attackiert, die den Verwesungs-Spruch beherrschen. Mit Flugapparaten kontrollieren Sie den Weg von der rechten Oro-Basis bis zu Ihrer Basis (siehe Karte). Sobald die Todesritter auftauchen, wenden Sie den Blitzard-Spruch auf die Jungs an. Den darauffolgenden „Hagel“ werden die feindlich gesonnenen Herrschaften nicht überleben; wenn Sie Glück haben, werden auch die restlichen Todesritter anrücken und ebenfalls eliminiert. Im Zweifelsfall macht jeder Ihrer Magier von seinen Fähigkeiten Gebrauch.

Am Meeres-Ufer beginnt nun ein Arbeiter mit dem Bau eines Hafens. Zwei Greifenreiter zerstören währenddessen den Oro-Hafen hinter dem Gebirge oberhalb Ihrer Basis sowie den bereits angelegten Ölbohrurm. Wenn Sie es geschickt anstellen, werden die Oro-Zerstörer auch nicht auf Ihren sich nähernden Öltanker aufmerksam. Dieser konstruiert nun eine Plattform und transportiert das Öl zurück zum Hafen. Wenn Sie noch vier weitere Tanker nachschicken, hat der Öl-

mangel ein Ende. Zwei neue Schlachtschiffe versenken zunächst die Oro-Zerstörer an der linken Plattform und fahren dann nach rechts am Ufer entlang. Um die Riesenkröten zu entlarven, braucht man entweder einen begleitenden Flugapparat oder ein eigenes U-Boot. Aus sicherer Entfernung können nun die Kanonentürme und Hafenanlagen entlang dem unteren und rechten Ufer zerstört werden. Greifenreiter geben Feuerschutz und locken Oger sowie Artwerfer zum Abschuß durch Ihre Flotte ans Ufer. Die Schlachtschiffe sind natürlich bis zum Maximum bewaffnet und gepanzert. Ein Flugapparat stellt fest, ob noch Orcs in der Siedlung vorhanden sind; mit Greifenreitern beseitigt man die Plage. Bei wenigen Ogern können Sie auch von Ihrer Heimat-Basis aus einen Pulk Paladine nach rechts schicken und dort entsprechend aufräumen. Ballistas besorgen die Zerstörung der Oro-Stellung, während Ihre Schlachtschiffe mit gebührendem Abstand zur Drachen-verseuchten Umgebung des „Großen Portals“ alle Gewässer von Kampfpöten, Zerstörern, U-Booten und Hafenanlagen befreien. In Ihrem eigenen Hafen entsteht eine Fähre, die sechs Arbeiter am hinderlichen Felsvorsprung an der besagten Schlucht vorbeilodet; auf der linken Seite des Strandes wartet eine 17.000-Units-Goldmine, die mit Hilfe eines neuen Rathauses geplündert wird.

Durch die Eroberung der Oro-Basis steht Ihnen zusätzlich eine Mine mit 70.000 Units zur Verfügung. Errichten Sie insgesamt drei Greifen-Horde und produzieren Sie ab sofort Greifenreiter en masse. Fünfzehn Exemplare dieser Gattung sind finanziell durchaus möglich. Die Einheiten schwärmen am rechten Kartenrand entlang ganz nach oben und dann bis zur oberen Kartenmitte. Von Norden aus steuert die Meute das „Große Portal“ an. Inzwischen dürfte der Goldnachschub der Orcs versiegt sein, so daß Sie zunächst die gefährlichen Todesritter (normalerweise drei bis vier Stück an der Zahl) ausschalten. Anschließend sind die Dämonen dran und danach etwaige Drachen und Wachtürme. Verstärkungs-Kolonnen an Greifenreitern rücken auf demselben Weg nach und können ohne größere Schwierigkeiten die gesamte Oro-Ansiedlung zerstören. Schneller geht's, wenn man zuerst die reparierenden Peons abschlächtet und dann mit der Bombardierung weitermacht. Für das „Große Portal“ müssen Sie aber noch einmal Trick 17 anwenden, weil die Greifenreiter sich weigern, dieses Monument anzugreifen: Bestücken Sie eine Fähre mit zwei Arbeitern, drei Katapulten und zwei Paladinen. Die Fähre legt am oberen rechten Ufer an; der Arbeiter baut auf der anderen Seite des Übergangs einen Hafen. Hier konstruieren Sie jetzt ein weiteres Transport-Boot, schicken die Ballistas an Bord und nähern sich wiederum von Norden der Bucht des „Großen Portals“ (die Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Navigation). Sowie die Ballistas ausgeladen sind, beginnen diese mit dem Bombardement des Portals (Dauerfeuer aktivieren). Wenn das Bauwerk vernichtet ist, folgt der prächtige Abspann - die Allianz hat den endgültigen Sieg über die Orkische Horde errungen.



In der PC Games 3/96 finden Sie Lösungs-Ideen für die Orc-Missionen sowie generelle Tips, Tricks und praktische Cheats zum Thema Warcraft 2.

Petra Maueröder





# THE DIG

## KOMPLETTLÖSUNG



Im Inneren des  
Kraters

*The Dig ist endlich wieder ein Adventure von LucasArts, das stundenlangen Spielspaß garantiert. Wer jedoch an der einen oder anderen Stelle nicht mehr weiterkommt, kann sich anhand dieser Komplettlösung nützliche Hinweise holen, um dem Frust Einhalt zu gebieten.*

Um den Asteroiden zu erforschen, benötigen Sie das mitgebrachte Equipment. Es nennt sich „Pig“. Rufen Sie per „Pen Ultimate“, Ihrem Kommunikator, Miles und teilen Sie ihm mit, daß er es vom Shuttle loslösen soll. Bewegen Sie sich nun damit zum Asteroiden. Öffnen Sie das „Pig“ und nehmen Sie die Schaufel, die zwei Sprengladungen und den Steinbohrer heraus. Gehen Sie zu Quadrant 3 und hebeln Sie mit der Schaufel den großen Felsbrocken weg. Plazieren Sie dort die Sprengladung Beta. Machen Sie die Sprengladung mit dem Aktivierungsschlüssel scharf und bewegen Sie sich zu Quadrant 2. Entfernen Sie mit dem Bohrer Gestein von der Oberfläche des Asteroiden. Bringen Sie die Sprengladung Alpha an und aktivieren Sie sie mit dem

Schlüssel. Kehren Sie zum Shuttle zurück. Geben Sie Borden den Befehl zum Sprengen und gehen Sie in das Shuttle. Danach begeben Sie sich in das Innere des Kraters, der bei der Explosion auf dem Asteroiden entstanden ist. Berühren Sie dort die Metallplatte an der rechten Wand. Die anderen Metallplatten müssen Sie mit dem Steinbohrer freilegen, bevor sie aktiviert werden können. Durch die Öffnung am linken unteren Bildrand gelangen Sie in einen prismatischen Hohlraum des Asteroiden. Neben einem Podest liegen vier Metallplatten. Heben Sie sie auf und setzen Sie sie in die viereckige Form ein. Ein Startmechanismus wird ausgelöst, und Sie werden durch mehrere Galaxien auf einen anderen Planeten katapultiert. Verlassen Sie den Ausgangsort und gehen Sie nach Westen. Betreten Sie das Schiffswrack. Nehmen Sie aus der Kiste das Ortungsgerät mit und reißen Sie das darüberhängende Kabel ab. Nehmen Sie den goldenen Stab, den der Geist hinterläßt, und das Kabel mit. Verlassen Sie das Wrack und gehen Sie nach Norden und öffnen Sie mit der Schaufel eines der Gräber. Nehmen Sie den Stoßzahn sowie den Unterkiefer mit und gehen Sie nach Westen. Benutzen Sie das Ortungsgerät. Es zeigt auf eine Stelle im Sand. Graben Sie dort mit der Schaufel und nehmen Sie den goldenen Armreif, den Sie unter dem Sandhaufen finden mit. Kehren Sie zum Ausgangsort zurück und benutzen Sie die Schaufel um das kleine Loch im Boden zu vergrößern. Brink nimmt Ihnen die Arbeit ab und stürzt dabei tödlich. Unter der Erdoberfläche finden Sie eine Metallplatte und einen violetten Stab. Nehmen Sie beides mit und gehen Sie die Rampe links von Brink hoch. Dort befindet sich eine Art Energiesystem durch Lichtreflexion, bei dem eine Linse aus der ursprünglichen Position heraufgefallen ist. Da sich bei einem Neuanfang die Kombinationen für die Reparatur eventuell ändern, kann an dieser Stelle keine allgemeingültige Lösung angeboten werden.

**Es gilt allerdings:**

Lila = Links; Grün = Rechts; Blau = Hoch; Gelb = Runter; Rot = Greifen/Einsetzen



Die Displays haben verschiedene Bedeutungen. Dieses Display symbolisiert die Wiederbelebung...



...und hier wird die endgültige Beseitigung des schauerhaften Wassermongsters dargestellt.







# THE DIG

## KOMPLETTLÖSUNG



Mit Hilfe des versteinerten Vorbildes können Sie die Tierknochen jetzt leicht neu anordnen und zusammensetzen.

Die defekte Linse muß mit dem Reparaturroboter wieder eingesetzt werden

Dies ist jedoch nur eine Lösung: Geben Sie im Schaltpult fünfmal Lila, zweimal Gelb und einmal Rot ein und aktivieren Sie den Reparaturroboter am Pult weiter links. Geben Sie im Schaltpult viermal Blau, viermal Lila und einmal Rot ein und aktivieren Sie den Roboter, damit er die Linse korrekt einsetzt. Nehmen Sie den blauen Kristall hinter der losen Wandplatte mit und kehren Sie zum „Nexus“ zurück. Geben Sie die Kombination des violetten Stabes am Schaltpult der Tür links neben dem dunklen Tunnel ein und gehen Sie durch die Tür. Drücken Sie den Knopf, der sich neben dem Graben an dem einem kleinen Steinblock befindet, und steigen Sie in die Trambahn. Gehen Sie an den Türen vorbei nach außen und steigen Sie dort den Pfad hinauf. Betätigen Sie am Schaltpult den Knopf und halten Sie ihn ein paar Sekunden fest.

Zur Aktivierung der Lichtbrücke muß die Linse richtig eingestellt sein

Passiert nichts, so ist die Linse unterhalb des Schaltpultes nicht richtig justiert. Drehen Sie sie und drücken Sie danach den Knopf am Schaltpult. Wenn die Linse richtig eingestellt ist, hören Sie dabei einen hellen Ton, und es erscheint auf der symmetrischen Zeichnung ein dünner Strich. Er kennzeichnet die aktivierte Lichtbrücke. Gehen Sie durch die Tür. Nehmen Sie die grünen Kristalle, die Alphabettafel

Das Bild des Fossils zeigt, wie die Knochen des toten Tieres wieder zusammengesetzt werden müssen

und den roten Stab auf der anderen Seite des Museums mit. Sehen Sie sich die vier Displays an und gehen Sie dann durch die Tür auf der linken Seite.

In diesem Raum befindet sich Maggie. Teilen Sie ihr Ihre Entdeckungen mit und fahren Sie mit der Trambahn zum Nexus zurück. Gehen Sie zu Brink und verwenden Sie einen grünen Kristall mit seiner Leiche. Brink erwacht daraufhin wieder zum Leben. Mit seiner Hilfe können Sie die klemmende Tür auf der Museumsinsel öffnen. Nehmen Sie ein paar der grünen Kristalle und den Kanister aus dem Raum hinter der Tür mit. Gehen Sie nun wieder nach außen und steigen Sie den Pfad zur Küste hinab. Legen Sie die Knochen des getöteten Tieres so zusammen, wie es das Fossil am Eingang zur Trambahn zeigt. Legen Sie nun den Kanister hinein und benutzen Sie einen der grünen Kristalle.

Das Seeungeheuer verschlingt das wiederbelebte Tier und wird durch die Explosion des Kanisters getötet. Springen Sie in das Wasser und nehmen Sie aus der Unterwasserhöhle die Metallplatte und den orangenen Stab mit. Gehen Sie zum Nexus zurück. Gehen Sie zu der Tür rechts neben dem Tunnel. Geben Sie die Kombination des orangenen Stabes am Schaltpult ein



Die nächsten beiden Displays sind wiederum recht simpel: eine Mondfinsternis...

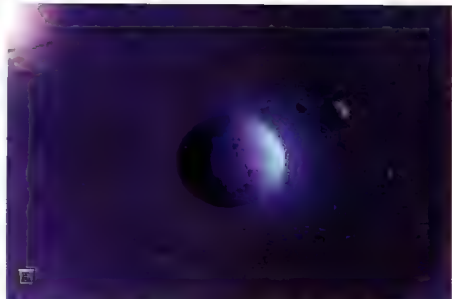
...und die Darstellung einiger Metallplatten - das ist alles!





# THE DIG

## KOMPLETTLÖSUNG



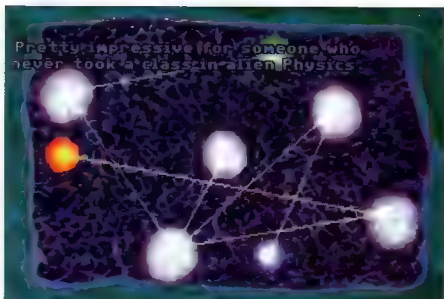
Sie stehen auf der Planetenoberfläche. Klar, daß der kleinere Mond in dieser Position den größeren verdunkelt. Nur noch der Umriss bleibt übrig.

Mit dem  
Rippenskelett  
und den Metall-  
stangen als  
Falle fangen  
Sie das  
Nagetier

und gehen Sie durch die Tür. Benutzen Sie wiederum die Trambahn. Steigen Sie den Weg an der Felsküste entlang hinauf und lassen Sie sich oben von einer hochschäumenden Welle auf die andere Seite tragen. Lösen Sie mit der Schaufel den Felsen. Er dient Ihnen als Übergang über die Schlucht. Stellen Sie weiter oben die Linse richtig ein und drücken Sie den Knopf am Schaltpult, um die Lichtbrücke zu aktivieren. Gehen Sie zum Plateau. Heben Sie das Rippenskelett, die Metallstange, das Metallrohr und die Verkleidung für das Türschaltpult auf. Stecken Sie das Metallrohr in die Öffnung in der Mitte des großen Rades und hängen Sie die große Stange mit dem Haken am unteren Ende daran ein. Legen Sie das Rippenskelett unter den Haken und stellen Sie die Konstruktion nun mit der Metallstange auf. Gehen Sie zu den Löchern rechts neben dem Rad, um das kleine Nagetier hervorzulocken. Gehen Sie nun unten um das Rad herum und von links oben durch die Mitte des Rades zurück. Das Tier läuft in die Falle. Legen Sie ihm den Armreif um und lassen Sie es wieder frei. Nehmen Sie die Metallstange wieder mit und benutzen Sie das Ortungsgerät. Schaufeln Sie an der angezeigten Stelle die Öffnung auf und gehen Sie in die Höhle.

Benutzen Sie wiederum das Ortungsgerät und graben Sie an der Stelle. Nehmen Sie das Maschinenteil mit. Verlassen Sie die Höhle und setzen Sie es an der Tür rechts ein. Drücken Sie die Verkleidung auf das Schaltpult. Betätigen Sie den Knopf und gehen Sie durch die Tür. Heben Sie den grünen Stab, die Metallplatte und die beiden Zeppter auf. Aktivieren Sie mit einem der Zeppter die Mondkarte im Deckenraum. Stellen Sie mit Hilfe der Zeppter die Monde so ein, daß der kleinere Mond den größeren verfinstert.

Sollten Sie es nicht schaffen, die richtige Position zu ermitteln, spielen Sie einfach weiter. Sie werden auf der nächsten Insel eine Hilfestellung dazu bekommen. Drücken Sie den glitzernden Knopf, um



Die Prismen müssen richtig eingestellt werden, um die Lichtbrücken zu aktivieren.

Die Monde aus  
dem Planetari-  
um erscheinen  
am Horizont  
der Bergkante

das Planetarium wieder zu verlassen. Außerhalb des Plateaus befindet sich eine kleine Brücke. Gehen Sie hinüber in die Höhle und nehmen Sie den blauen Stab mit. Fahren Sie zum Nexus zurück.

Gehen Sie mit der Taschenlampe durch den dunklen Tunnel bei der Rampe. Betätigen Sie auf der anderen Seite die Knöpfe der beiden Schaltpulte, um durch die Luftschleuse in das Innere der Kuppel zu gelangen. Setzen Sie in der Mitte des Raumes den blauen Stab in eines der Löcher. Klicken Sie den erloschenen Kristall einmal an und ziehen Sie an den Stäben, bis er wieder leuchtet. Kehren Sie zum Nexus zurück.

Geben Sie an dem Schaltpult rechts neben dem Alkoven die Kombination des roten Stabes ein und gehen Sie durch die Tür. Gehen Sie den Weg entlang bis zu der Bergkante. Gegenüber sehen Sie einen Berg mit einem Loch in der Mitte. Darin sollen die zwei Monde aus dem Planetarium erscheinen. Bewegen Sie also die Monde im Planetarium so lange, bis sie in dem Loch des Berges zu sehen sind. Haben Sie sie richtig eingestellt, so folgt eine Zwischensequenz, in dem die Mond durch das Loch ein Lichtbündel auf die Bergkante werfen. Graben Sie mit der Schaufel die Metallplatte los und betreten Sie die Gruft. Setzen Sie den blauen Kristall in die Öffnung der Tafel an der hinteren Wand. Stellen Sie sich auf die Bodenplatte mit den zwei abnehmenden Monden. Nehmen Sie die Metallstange und klemmen Sie die Platte fest.

Verlassen Sie die Gruft. Entfernen Sie den Schmutz von der Felswand links und gehen Sie in die Gruft zurück. Berühren Sie die Statue. Sie verschwindet. Gehen Sie aus der Gruft heraus und den Weg entlang weiter hinauf. Stellen Sie oben die Linse richtig ein und aktivieren Sie die Lichtbrücke. Gehen Sie weiter, durch die Höhle hindurch auf das Plateau. Dort ist Brink. Unterhalten Sie sich mit ihm. Fahren Sie daraufhin wieder zum Nexus zurück.









# THE DIG

## KOMPLETTLÖSUNG

Gehen Sie zu der letzten Tür. Hebeln Sie mit dem Stoßzahn die Verkleidung des Schaltpultes ab. Nehmen Sie das Kabel und verbinden Sie ein Ende mit dem offenen Schaltpult, das andere mit dem unisolierten Kabel am Boden. Befestigen Sie die Verkleidung wieder am Schaltpult und geben Sie die Kombination des grünen Stabes ein. Gehen Sie durch die Tür und fahren Sie mit der Trambahn zur nächsten Insel. Gehen Sie den Weg entlang und in der Höhle nach rechts. Geben Sie am Schaltpult die Kombinationen der Stäbe ein. Es erscheint jeweils ein zentraler Ort einer Insel. Bei dem Bild der Gruftinsel stoßen Sie auf einen Hinweis. Verlassen Sie den Kartenraum durch eine Tür an der hinteren Wand. Öffnen Sie die Klappe des Lichtbrückenelements. Drehen Sie die Prismen so lange, bis alle miteinander verbunden sind und die farbigen Prismen leuchten. Aktivieren Sie mit richtig eingestellter Linse die Lichtbrücke.

Die Gruft birgt ein Geheimnis

Jetzt können Sie sich über die Lichtbrücken zu den Inseln bewegen. Gehen Sie zur Gruftinsel. Betreten Sie Gruft an der Bergkante und steigen Sie auf den Sockel, auf dem die Statue stand. Sie gelangen in eine unterirdische Höhle. Gehen Sie nach links und sehen Sie sich die herumliegenden Knochen an. Es fällt ein grüner Kristall auf eines der beiden Skelette. Erwecken Sie mit einem weiteren Kristall das andere Skelett zum Leben. Die beiden Kreaturen greifen sich an und töten sich. Öffnen Sie mit dem goldenen Stab die Tür und gehen Sie hindurch zu der Pyramide. Das Schloß an der Pyramide läßt sich ebenfalls mit dem goldenen Stab öffnen. Rufen Sie mit einem Kristall die tote Kreatur wieder ins Leben zurück. Rufen Sie per Pen Ultimate

Nur mit Brink können Sie Maggie befreien

Maggie und erzählen Sie ihr von Ihrer Entdeckung. Während des Gesprächs wird sie von einem Spinnenmonster gefangen. Gehen Sie zu Brink. Er ist jedoch nicht bereit zu helfen. Scheuchen Sie in der Höhle davor die Fledermäuse mit der Taschenlampe auf. Brink flieht. Gehen Sie zum Plateau und heben Sie dort die Kristallsplitter auf. Jetzt können Sie mit Brink einen Handel schließen. Er hilft Ihnen, dafür bekommt er die Kristalle zurück. Gehen Sie auf der Karteninsel links aus dem Kartenraum heraus und laufen Sie so weit nach links, bis Sie zu einer kleinen Öffnung gelangen. Auf der anderen Seite befindet sich Maggie im Netz des Tieres. Sprechen Sie mit Brink. Er soll es ablenken. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite und schieben Sie den Felsbrocken auf die Steinplatte. Gehen Sie wieder zurück. Sagen Sie Brink, er solle das Spinnentier zum Gitter neben Maggie locken. Maggie öffnet im richtigen Augenblick das Gitter. Das Tier wird davongespült. Gehen Sie mit Maggie auf die Gruftinsel zu der Pyramide, in der sich die tote Kreatur befindet. Maggie übersetzt die fremde Sprache, und Sie erfahren einige wichtige Informationen. Fahren Sie mit der Trambahn zur Karteninsel. Gehen Sie

Mit der Tram zur nächsten Insel

den Fluß entlang in nördlicher Richtung durch eine kleine Öffnung im Felsen.

Zeigen Sie auf der anderen Seite Maggie die Alphabetttafel, damit Sie das grünlich leuchtende Schaltpult aktiviert. Es erscheint eine Insel. Betreten Sie sie und nehmen Sie aus dem Inneren die Metallplatte mit. Kehren Sie zum Nexus zurück. Bevor Sie die Metallplatten in den Alkoven einsetzen, ruft Brink Sie zu Hilfe. Gehen Sie zur Planetariumsinsel und gehen Sie in die kleine Höhle neben dem Wasserfall. Sagen Sie mit dem Unterkiefer Brinks Hand ab und gehen Sie wieder zum Alkoven im Nexus zurück. Legen Sie alle vier Metallplatten in den Alkoven. Die Tür öffnet sich. Bevor Sie mit der Tram zur nächsten Insel fahren, nehmen Sie noch ein paar Kristalle mit. In dem Laboratorium fehlt es der Konsole links unten an Kristallen. Setzen Sie links und rechts einen ein. Ein etwas eckiger Kristall jedoch fehlt. Gehen Sie den schraubenartigen Weg hinauf auf das Plateau und aktivieren Sie dort die letzte Lichtbrücke. Um die Linse freizubekommen und richtig einzustellen, müssen Sie das Vogelnest per Fußtritt entfernen. Gehen Sie noch einmal zu der Kreatur in der Pyramide zurück. Erwecken Sie die Kreatur zum Leben und fragen Sie sie nach dem fehlenden Kristallstück. Es gibt Ihnen daraufhin einen Kombinationsstab, mit dem Sie im Kartenraum auf der Karteninsel ein Hologramm projizieren können. Gehen Sie zur Karteninsel in den Kartenraum, dann nach links, durch die Öffnung nach außen und links durch eine Höhle zum Strand. Das fehlende Teil befindet sich an einem Felsen. Nehmen Sie es mit und kehren Sie ins Laboratorium zurück. Gehen Sie zu der Konsole. Brink erscheint und fordert alle Kristalle, die Sie besitzen und nimmt auch diejenigen mit, die sich in der Konsole befinden. Die Kristalle von der Museumsinsel sind auch schon alle in seinem Besitz. Gehen Sie auf das Plateau der Gruftinsel zu Brink und schließen Sie mit ihm einen Handel. Sie leihen ihm das Kristallstück und er gibt Ihnen dafür die Hälfte seiner Kristalle. Es kommt zu einem Streit, und Brink stürzt die Klippe hinunter. Gehen Sie in das Laboratorium und setzen Sie die Kristalle ein. Bitten Sie Maggie darum, die Schaltpulte zu bedienen. Dabei stirbt sie. Gehen Sie den Weg hinauf nach außen, über die Lichtbrücke zu deren Zentrum. Ein Monster bewacht jedoch die Tür zum „Auge“ und treibt Sie wieder auf die andere Seite zurück. Deaktivieren Sie die Lichtbrücke. Das Monster fällt in das Wasser. Aktivieren Sie sie und gehen Sie zum Zentrum. Betreten Sie das Auge und dann das Portal.

Brink besitzt alle Kristalle. Schließen Sie mit ihm einen Handel

**Auf diese Weise retten Sie die Bewohner des Planeten, ihre Freunde, sich selbst und haben dieses Spiel gelöst.**







# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

**Im nun folgenden 2. Teil der Komplettlösung machen wir uns daran, die restlichen Beweise und historischen Artefakte zu besorgen, um zu guter Letzt in den Genuß der schönen Endsequenz zu kommen.**

- Der Tempel des Wassergottes**  
Gehen Sie vier Schritte vorwärts zum nächsten Tempel. Es ist der des Wassergottes. Legen Sie den Wasserkanister in die Öffnung und betreten Sie den Tempel. Gehen Sie fünf Schritte vorwärts, um an das Ende der Brücke zu gelangen. Anscheinend ist dies eine Sackgasse. Kehren Sie um und gehen Sie drei Schritte zurück. Jetzt hören Sie ein seltsames Geräusch aus der Richtung, aus der Sie kamen. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und gehen Sie einen Schritt vorwärts. Die verschiedenen Brückenteile haben angefangen, in seitlicher Auslenkung zu schwingen, und eine Tür hat sich am Ende der Brücke geöffnet. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Leuchtet der Vorwärtspfeil, so haben Sie festen Halt. Pendelt ein Brückenteil gerade an Ihnen vorbei, springen Sie schnell darauf. Auf der anderen Seite liegt der Altar des Wassergottes. Mit zwei Schritten vorwärts erreichen Sie ihn. Sehen Sie nach unten und nehmen Sie den „Limestone“ mit. Gehen Sie nun wieder über die Brücke zurück zum Tempeleingang und verlassen Sie ihn. Gehen Sie einen Schritt vorwärts, drehen Sie sich nach links, gehen Sie einen Schritt vorwärts, drehen Sie sich nach links und gehen Sie vorwärts zum nächsten Tempel. Es ist der Tempel des Gottes des Wohlstands. Legen Sie ein paar Goldmünzen in die Öffnung und gehen Sie in den Tempel hinein. Gehen Sie drei Schritte vorwärts. Die goldene Tür am Ende der Seilbrücke ist eine Todesfalle. Drehen Sie sich also nach rechts und sehen Sie nach unten. Dort befindet sich ein Haken, an dem Sie das Seil festmachen können. Klettern Sie hinab. Unten ist der echte Altarraum des Gottes des Wohlstands. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Nehmen Sie den „Jade-Block“ mit. Sehen Sie wieder nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte nach vorne, drehen Sie sich nach rechts, sehen Sie nach oben und klettern Sie wieder
- Der Tempel des Wohlstands Gottes**  
Mit dem Limestone zum Tempeleingang
- Der Jade-Block**

**Der Tempel des Todesgottes**

**Einsatz der Göttersteine**

**Das Herz von Da Vincis Atelier**

**Einsatz des Projektors**

**Gefangener des TSA-Agenten**

das Seil hinauf. Kehren Sie zur Eingangstür zurück und verlassen Sie den Tempel. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts, links und noch einen Schritt vorwärts zum letzten Tempel. Es ist der Tempel des Todesgottes. Sehen Sie nach unten und sichern Sie einen Beweis. Sehen Sie nach oben und setzen Sie die drei Steine, den „Obsidian Block“, den „Limestone“ und den „Jade-Block“ in die Öffnung ein. Gehen Sie hinein. Machen Sie vier Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Der Biochip „Evidence“ weist auf eine weitere Anomalie hin. Stellen Sie den betreffenden Ort fest und sichern Sie den Beweis. Legen Sie nun das Herz aus Da Vincis Atelier in das künstliche Blut. Daraufhin erscheint der „Toltec ceremonial coffer“. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Aktivieren Sie Ihren Biochip „Translate“ und berühren Sie den Gegenstand, um ihn zu öffnen. Stellen Sie „The breath of Itzamma“ ein und drehen Sie an der rechten Seite. Der Biochip „Evidence“ zeichnet automatisch einen Beweis auf. Nehmen Sie den Inhalt des Gegenstandes mit und betätigen Sie die Recallfunktion an Ihrem Jumpsuit.

### Gage's Apartment

Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts, sehen Sie nach unten, gehen Sie vorwärts, rechts, zweimal vorwärts, links und sehen Sie nach unten. Legen Sie nun die „Environment Cartridge“ aus dem Tempel des Todesgottes in den Projektor ein. Sie können die Aufzeichnung allerdings nur mit der Linse Da Vincis sehen. Durch die Aufzeichnung erfahren Sie, daß einer der TSA-Agenten außerirdischen Lebensformen zu Informationen mit Hilfe von geschichtlichen Artefakten verhalf. Weiterhin erfahren Sie, daß diese Lebensformen die Absicht haben, eine Zeitreisemaschine zu bauen. Während Sie sich die Aufzeichnung weiter ansehen, springt der TSA-Agent in Ihre Zeit und nimmt Sie gefangen.

### Culprit's Lair

Wenn Sie wieder zu sich kommen, müssen Sie feststellen, daß Sie sich nicht bewegen können. Der TSA-Agent erzählt Ihnen die ganze Geschichte und auch, wieso Sie beschuldigt worden sind, unerlaubterweise in der Zeit zu reisen und Störungen zu verursachen. Arthur sucht verzweifelt nach einem Ausweg und bedient sich des Computers. Sie müssen allerdings ein Passwort eingeben. In den Unterlagen zu diesem Agenten wird häufig das Wort „Gravball“ verwendet, es ist das Lieblingshobby des Agenten. Geben Sie dieses Wort ein. Jetzt hat Arthur Zugang zu dem Computer und löst so den Jumpmechanismus an ihrem Jumpsuit aus. Dabei opfert Arthur sich selbst. Drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts und sehen Sie nach unten. Heben Sie den blau glühenden Gegenstand auf. Es ist eine funktionstüchtige Sicherung. Sehen Sie auf, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie vorwärts und sehen Sie nach unten. Sehen Sie sich die linke Seite des Generators näher an und drücken Sie den Knopf, der mit

**Paßwort für den Computer**

**Die blau glühende Sicherung**



# BURIED IN TIME

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

„Eject“ beschriftet ist. Nehmen Sie die durchgebrannte Sicherung heraus und legen Sie die neue ein. Jetzt haben Sie wieder Strom. Sehen Sie nach oben, drehen Sie sich zweimal nach rechts, gehen Sie zwei Schritte vorwärts, rechts und wieder vorwärts. Sie stehen nun vor dem „Plasma-Tool“. Berühren Sie es und ziehen Sie das Kontrollpult zu sich heran. Betätigen Sie die „Up“- und „Down“-Pfeile, um die Objekte, die hier hergestellt werden können, durchzusehen. Aktivieren Sie die Maschine mit „Run Programm“, um den „Transport code“ zu produzieren. Es ist ein Zettel mit Nummern darauf. Drehen Sie sich nach rechts. Dort ist eine Pinnwand. Sehen Sie sich den Zettel auf der linken Seite an. Schalten Sie nun „INN“ ein. Sehen Sie sich „Symbiotry Technology Discussions“ an. Die Nachrichten haben sich verändert. Es heißt, daß einer der außerirdischen Teilnehmer sich vom Gespräch zurückgezogen hat. Lesen Sie die Textauszüge darüber und informieren Sie sich über die Lebensform der „Krynn“ mittels Klick auf deren Namen im Text. Die Daten über die Frequenz der Krynn stimmen mit denen auf dem Zettel an der Pinnwand überein. Außerdem wird in Ihrem „Steckbrief“ der „Alien code“ angegeben. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, drehen Sie sich nach links, vorwärts und zweimal rechts zum Transporter. Sichern Sie Ihr Spiel an dieser Stelle. Geben Sie den „Transport code“ 667255190235 ein. Drücken Sie noch nicht auf „Enter“. Sie müssen zunächst noch den „Alien code“ 272 eingeben. Drücken Sie jetzt auf „Enter“. Der Transporter öffnet sich. Aktivieren Sie die Linse De Vincis und gehen Sie hinein.

### Krynn Embassy

Aktivieren Sie den Blochip „Translate“, um die Sprache der Krynn zu verstehen. Gehen Sie zwei Schritte vorwärts und drehen Sie sich nach rechts. Untersuchen Sie den Bildschirm, der von der Decke hängt. Sie stellen fest, daß die Transporter zur linken und zur rechten Seite nur für anorganische Materie bestimmt sind. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts, rechts und wieder vorwärts. Sie stehen vor einer Weggabelung. Der linke Tunnel würde Sie direkt in die Fänge der Krynn leiten, also nehmen Sie den rechten Weg. Sichern Sie Ihr Spiel hier. Drehen Sie sich nach rechts. Eine Wand öffnet sich, und Sie entdecken in kurzer Entfernung ein paar Krynn. Aktivieren Sie den Blochip „Cloak“. Warten Sie, bis sie vorbei sind, und deaktivieren Sie dann wieder Ihre Tarnvorrichtung. Berühren Sie das Kabel am unteren Bildschirm. Sie haben das Transitsystem aktiviert und werden durch den Tunnel gezogen. Wenn es stoppt, wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie in die Kammer am Ende des Tunnel gelangt sind. Gehen Sie einen Schritt vorwärts. In verschiedenen Behältern werden hier die historischen Artefakte aufbewahrt. Drehen Sie sich nach rechts, gehen Sie vorwärts und drehen Sie sich nach links.

Bringen Sie nun die „Explosive Charge“ an dem Behälter mit dem Schwert an. Nehmen



An der  
Mündung  
durch die  
Wand

Gefangen von  
Icarus

Die Sicher-  
ungen durch-  
brennen lassen

Sie es heraus. Mit Hilfe des Schwertes können Sie nun alle anderen Behälter öffnen und die geschichtlichen Artefakte mitnehmen. Kehren Sie nun zum Eingang zurück und benutzen Sie das Transitsystem. Bevor Sie jedoch wieder an der Weggabelung ankommen, sollten Sie Ihren Spielstand abspeichern. Sie werden an der Mündung gegen die Wand geworfen, die sich daraufhin automatisch öffnet. Benutzen Sie das Schwert, um das Kabel des Transitsystems zu zerstören und den Tunnel abzusichern. Drehen Sie sich nach links, gehen Sie einen Schritt vorwärts und drehen Sie sich nach links. Sichern Sie Ihr Spiel an dieser Stelle. Gehen Sie einen Schritt vorwärts. „Icarus“, der Krynn aus den „Symbiotry Technology Discussions“ erscheint in dem Transporter für organische und anorganische Materie. Er nimmt Sie gefangen und sperrt Sie in den Transporter für anorganische Materie. Er erzählt Ihnen, warum seine Rasse vor hat, durch die Zeit reisen, und daß Sie sterben müssen. Icarus betätigt den Transporter. Nehmen Sie die „Burnt out fusion core“ und lassen Sie sie in den Transporter fallen. Die Sicherungen des Transporters brennen aufgrund der Störungen im Strahlungsfeld durch und stoßen Icarus in den anderen Transporter für anorganische Materie. Gehen Sie einen Schritt vorwärts und ziehen Sie am Transporterhebel, um mit Icarus das zu tun, was er mit Ihnen vor hatte: die anorganische Materie seines Körpers wegzutransportieren. Wenn er nun aus dem Transporter kommt, kann er nichts weiter tun als nur noch davonschwimmen. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie in den Transporter für organische und anorganische Materie. Drehen Sie sich zweimal nach rechts und betätigen Sie den Transporterhebel.

**Sie haben mit Hilfe der Beweise und der historischen Artefakte Ihre Unschuld bewiesen und nebenher die Welt gerettet. Sie haben das Ziel des Spiels erreicht und können sich entspannt die Schlußsequenz ansehen.**







# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

### ENTRANCE TO THE TEMPLE



Nachdem Sie von Thera den Spiegel (Inventory) bekommen haben, folgen Sie zunächst Thera, um in den nächsten Level zu gelangen. Die drei anderen Türme können Sie nur über das Untergeschoß betreten. Bei 1 befindet sich ein Schalter für eine Geheimtür, hinter der sich bei 3 eine Kiste verbirgt. Im nordöstlichen Turm finden Sie außerdem den dringend benötigten Bronze Key (2). Wenn sich die Lebenspunkte gefährlich dem Nullpunkt nähern, so können Sie sich bei 4 wieder „auftanken“!

### RUINS OF STONEKEEP - 1ST LEVEL



Zunächst sollten Sie gen Osten durch die dunklen Gänge schleichen. Dort befindet sich nämlich der Ausgang zu Theras Brunnen, dessen heilendes Wasser Ihre Lebenspunkte wieder aufbauen kann. Danach begeben Sie sich zu 1: nach einem kurzen Schermützel nehmen Sie das Journal an sich, das unter anderem auch das extrem wichtige Automapping enthält. Bei 2 befindet sich eine hundsgeimne Pfeilfalle - also Vorsicht! Den Mittelteil sollten Sie zum Schluß an-

gehen, warten doch zwei relativ starke Shargas auf Sie. Diese müssen unbedingt überwältigt werden, denn bei 3 befindet sich Afris Orb und der Steel Key. Danach öffnen Sie bei 5 die Geheimtür, um an den Inhalt der Kiste (4) heranzukommen. Schließlich und endlich finden Sie in diesem Level noch bei 8 einen Schalter, der eine Geheimtür bei 7 öffnet. Hier können Sie ein Schwert abgreifen. Bei 6 bekommen Sie noch einen weiteren Steel Key.

### RUINS OF STONEKEEP - 2ND LEVEL



In diesem Level gibt es zwei wichtige Punkte, die Sie zuerst aufsuchen sollten: bei 8 befindet sich ein weiterer Heilbrunnen, der aufgrund der sehr starken Gegner oft aufgesucht werden muß. Danach wenden Sie sich strikt dem nördlichen Teil der Karte zu. Bei 1 finden Sie den Ivory Key, mit dem Sie die Gefängniszellen öffnen können. Schon bei 2 treffen Sie auf Farli Mallestone, einem freundlich gesinnten Zwerg, der Sie bis zu den Dwarven Mines begleitet und auch schlagkräftig unterstützen wird. Damit das lästige Schlüsselsuchen endlich vorbei ist, begeben Sie sich anschließend nach 4: hier finden Sie einen Schlüsselbund Den Iron Key finden Sie bei 3, und bei 6 bekommen Sie, nachdem Sie ein knappes Dutzend Schlangen erledigt haben, einen Weinslauch, der sich beliebig oft mit dem Wasser aus dem Heilbrunnen füllen läßt. Die ersten Erfahrungen mit Magie können Sie bei 5 sammeln. Hier befindet sich das Zimmer des Zauberers, der vor seinem Verschwinden ein paar Runen und einen Zauberstab liegen hat lassen. Das Drain System Control Center, das Sie später benötigen, um die Sewers trockenenzulegen, finden Sie bei 7. Hier müssen die beiden seltsamen „Stöpsel“ eingefügt werden, über die Sie in den Sewers stolpern. Bei 8 befindet sich der Zugang (silbernen Drachen einsetzen) zu den Sharga Mines, den Sie aber erst später betreten können.



Um Ihren Magiewert sprunghaft ansteigen zu lassen, aktivieren Sie den Zaubrer „Feuer“, stellen sich ein Feld neben den grünen Kreis und feuern auf die Wand, bis der Stab „leer“ ist. Jetzt gehen Sie einen Schritt zurück, laden den Stab neu auf und





# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

feuern wieder gegen die Wand. Das machen Sie nun knappe zehn Minuten, und schon haben Sie einen Magiewert von fünf!

### SEWERS BENEATH STONEKEEP



Bevor Sie in die Sewers hinabsteigen, nehmen Sie am besten drei Schädel mit. Wahooka taucht nämlich plötzlich bei 1 wieder auf und gibt Ihnen einen dreieckigen Schlüssel für diese drei Schädel. Dann gehen Sie zu 6 und besorgen sich den ersten Zylinder, mit dem Sie die Sewers trockenlegen können. Bei 5 treffen Sie auf ein gar garstiges Monster, das im Wasser unbesiegt erscheint - also später erledigen. Das fette Vieh hat nämlich den silbernen Drachen dabei, den Sie später brauchen, um zu den Sharga Mines zu gelangen. Der Zugang zu diesem Teil der Ruins of Stonekeep befindet sich bei 4, hinter einem Geheimgang.

Zuvor sollten Sie aber bei 2 (diesen Teil der Sewers erreichen Sie über den zweiten Eingang) den zweiten Zylinder mitnehmen. Bei 3 befindet sich ein weiterer Mana-Circle, mit dessen Hilfe Sie die magische Energie der Zauberstäbe wieder aufladen können.

### SHARGA MINES - 1ST LEVEL

Gleich am Eingang (3) befindet sich ein Wespenschwarm, den Sie zur Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten verwenden können. Wenn Sie eine ausreichende Rüstung besitzen, schlagen Sie auf den Schwarm ein, indem Sie die jeweilige Maustaste mit einem Buch oder einem Joystick beschweren. Jetzt können Sie zusehen, wie sich Ihre Werte verbessern - der Wespenschwarm bekommt aber nur wenig Schaden! Erst wenn Sie sich aller Waffen entledigen, können Sie die Wespen vernichten. Achtung! Sollte Farli bei dieser Aktion zu Schaden kommen, kümmern Sie sich nicht um ihn: NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) können bei Stonekeep nicht sterben, sie sind nur bewusstlos!

## DIE WAFEN IN STONEKEEP

In diesem Kasten finden Sie alle Waffen, die Sie bei Stonekeep benutzen können. Ein Angriff unterteilt sich in drei Bereiche: Crush, Cut und Pierce. Während man mit einem Hammer beispielsweise nur brachial zuschlagen kann (Crush), können Sie mit einem Messer lediglich zustechen (Pierce).

(Pierce). Mit Schwertern können Sie teilweise einen Streich ausführen (Cut), aber auch zustechen (Pierce). Der Wert Strength gibt an, wie stark Drake sein muß, um diese Waffe ohne Verluste führen zu können.

#### Fernwaffen

Art	Crush	Cut	Pierce
Arrow	-	-	30
Black Slayer	-	-	120
Axe of Throwing	-	35	-
Crossbow Bolt	-	-	30
Dagger	-	-	15
Dart	-	-	10
Rock	4-8	-	-
Throwing Axe	-	25	-

#### Äxte

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Battle Axe	4-10	6-15	-	6
Dwarf Axe	4-8	6-12	-	8
Dwarf Pick	-	-	6-16	10
Shadow Axe	25-50	25-50	-	1
Sharga Pick	-	-	4-12	7
Stone Axe	6-12	9-18	-	10

#### Faustkampf

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Fauste	1-4	-	-	0
Schild	1-4	-	-	0

#### Messer

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Dagger	-	-	1-4	2

Dagger of Penetration	-	-	15-35	1
Shadow Dagger	-	-	50-100	1
Throg Dagger	-	-	3-14	3

#### Hammer

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Hammer	6-14	-	-	5
Ice Hammer	6-18	-	-	10
Shadow Hammer	50-100	-	-	1
Stone Hammer	12-38	-	-	12
War Hammer	10-28	-	-	8

#### Polearms

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Quarterstaff	4-10	-	-	4
Shadowspear	-	25-50	25-50	1
Spear	-	2-5	4-7	4

#### Schwerter

Art	Crush	Cut	Pierce	Strength
Broadsword	2-4	3-6	-	4
Dwarf Sword	2-6	3-9	-	4
Ice Sword	-	2-24	-	5
Longsword	-	5-15	-	4
Shadowsword	-	50-100	-	1
Sharga Sword	-	1-4	1-4	3
Stone Sword	7-15	7-15	-	7
Throg Sword	-	2-8	2-8	4







# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1



Weiter geht's! Bei 5 ist der Weg versperrt, also außen herumlaufen. Bei 7 versteckt sich ein armbrust-schießender Sharga, den Sie mit dem Schalter bei 8 aus seinem Versteck holen können. Der Ettin bei 6 ist unbesiegbar, doch in seiner Kiste befinden sich Aquilas Orb und ein Sharga Key. Sie müssen also zunächst die Fässer, die den Weg versperren, mit Steinen aus der Distanz zertrümmern und dann versuchen, an dem Ettin vorbeizuschleichen. Noch besser: wenn Sie bereits die Rune „Stille“ gefunden haben, machen Sie sich und Farli einfach lautlos.

Bei 4 finden Sie den Skull Key, den Sie benötigen, um die Karzaks Zelle bei 1 zu öffnen. Auch er wird Sie auf ihrem weiteren Weg begleiten. Noch ein wenig trainieren können Sie bei 2, denn dort befindet sich ein weiterer Wespenschwarm.

### SHARGA MINES - 2ND LEVEL



In diesem Level gibt es nur wenige Puzzles. Trotzdem sollten Sie alle Gänge ablaufen, um diverse Gegenstände (beispielsweise ein Plattenpanzer) einzusammeln. Außerdem befindet sich in der Mitte der Karte die Sharga Freeing League, die einige Aufschlüsse über die gesellschaftlichen Eigenheiten von Stonekeep gewährt. Deshalb sollten Sie Grug (1) auch ruhig aussprechen lassen und nicht gleich auf ihn einhacken...

### ENTRANCE TO THE TEMPLE



Der Entrance to the Temple ist noch relativ harmlos. Bei 1 finden Sie die Leiche des Zwergs Dunton Stonebulder, der einen Ring of Protection mit sich geführt hat: einfach auf den Finger stecken, und schon bekommen Sie weniger Treffer ab. Bei 2 beginnt ein kleines Pfeilfallenlabyrinth. Am besten schleichen Sie immer an der rechten Wand entlang. Sie bekommen dann zwar auch Schaden, allerdings überleben Sie die Fallen. Da der nachfolgende Level extreme Gefahren in sich birgt, sollten Sie bei 3 den Geheimschalter betätigen. Er öffnet die östliche Wand, und Sie bekommen leichten Zugang zu dem vorhandenen Mana-Circle (4).

### TEMPLE OF THROGGI



Der Temple of Throggi ist ein harter Brocken. Die Throggi selbst sollte man niemals unterschätzen. Eine sehr gute Taktik besteht darin, die Wachen mit Feuerbällen zu bearbeiten und den Zauberstab dann im vorhergehenden Level wieder aufzuladen. Bei 6 finden Sie vier Schalter, die für die vier Gefängnistüren zuständig sind. Bewegen Sie alle Schalter





# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

nach unten und befreien Sie bei 4 Dombur, Farlis leicht zerstreuten Bruder. Bei 1 und 2 finden Sie eine seltsame, vergiftete Figur, die aber keine größere Bedeutung zu haben scheint. Ein etwas beschränkter Shaman bei 7 möchte einen grünen Edelstein - das bringt aber relativ wenig. Bei 5 befindet sich ein Brunnen. Wenn Sie den Eimer mit Wasser füllen, so können Sie nun Feuerstellen löschen und in aller Ruhe durchsuchen. Gegen Ende des Levels besuchen Sie den Oberguru der Throggi bei 3 und gehen dann in das Innere des Tempels. Am Ende des Gangs befindet sich eine Statue. Nehmen Sie das grüne Auge heraus (Orb) und entscheiden Sie sich dann für eine der Stein-Waffen. Sie können nur eine Waffe mitnehmen, jeder weitere Versuch wird mit einer heftigen Ladung Gift bestraft.

### FEEDING GROUNDS - 1ST LEVEL



Wenn Sie zunächst ein wenig entspannen möchten, dann begeben Sie sich zunächst nach 3. Hier müssen Sie nur noch eine Wache um die Ecke bringen, um an den Throggish zu gelangen. Die Tür im Süden führt zur Dwarven Fortress. Achtung! Die Tür können Sie nur unbeschadet durchschreiten, wenn Sie einen der seltsamen Throggi-Hüte mitgenommen haben!

Außerdem finden Sie bei 1, 2 und 4 drei seltsame Apparaturen, die irgendwie nach Zwergenkunst aussehen. Diese müssen Sie später Dombur geben, um eine mächtige Steinschleuder zu bekommen. Außerdem finden Sie bei 5 den ersten Teil des Dragon Key, bei 6 einen weiteren Throggish Key und bei 7 noch einen Mana-Circle.

### FEEDING GROUNDS - 2ND LEVEL

Auf dieser Karte ist der komplette Mittelteil zunächst mit einem Drachen, der von den Throggi gefangen wurde, ausgefüllt. Bei 1 finden Sie einen magischen Stein, der Magic Flint enthält. Dieses müssen Sie später abbauen, damit der Zwergenschmied den Dragon Key reparieren kann. Bei 2 sehen Sie einen weiteren Mana-Circle und bei 3 treffen Sie auf den Kopf



des Drachens. Steinschläge versperren bei 4 und 5 den Weg, wenn Sie einen schnellen Abstecher zu den Zwergen machen möchten, lassen Sie sich bei 6 durch die Fallgrube fallen. Bei 7 finden Sie schließlich den zweiten Teil des Dragon Keys. Magische Energie können Sie bei 8 wieder aufladen.

Wenn Sie den Drachen befreit haben, sollten Sie die Faerie Realms betreten. Gehen Sie einfach zu der Stelle, an der zuvor die seltsamen blauen Gaswolken verschwunden sind. Dann pflanzen Sie bis zu fünf Primroses, um eine Geheimtür zu öffnen.

### DWARVEN FORTRESS

Folgen Sie, sobald Sie die Dwarven Fortress betreten, streng den Anweisungen von Farli und gehen Sie zur Haupthalle (9). Danach können Sie der Bibliothek bei 7, Karzak (der Sie wieder begleiten wird) bei 8 und Dombur bei 6 einen Besuch abstatten. Bei 4 treffen Sie auf den Schmied, der Magic Flint benötigt, um den Dragon Key zu reparieren. Den Händler Geldor können Sie bei 5 auffinden - jedoch hat er nichts zu bie-





# STONEKEEP

## KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

ten, was nicht schon hätten. Bei 1 versucht ein verkleideter Sharga eine Geheimtür zu öffnen, beseitigen Sie ihn und gehen Sie dann selbst durch die Geheimtür. Hier finden Sie fünf Meta-Runen, mit denen Sie die Wirkung eines jeden Spruchs aufwerten können. Wenn Sie jetzt ein wenig durch die Gänge schlendern, wird Ihnen Torin den Auftrag geben, einen fürchterlich bösen Zombie, der bei 2 residiert, den Garaus zu machen. Helfen wird Ihnen dabei Theras Brunnen, bei dem Sie wieder Lebenskraft tanken können (3).

### Extras

In Stonekeep gibt es viele versteckte Gegenstände und Räume. Ohne die Hilfe der Programmierer hätten wir aber die folgenden Extras nicht entdeckt - noch einmal vielen Dank! Doch Vorsicht! Einige Gegenstände sind so mächtig, daß der Spielablauf beeinflusst wird. Wer sich gleich zu Beginn den Dagger of Penetration besorgt, wird zum Beispiel in den ersten Levels kaum auf einen ernstzunehmenden Gegner treffen...

### Dagger of Penetration

Bevor Sie den ersten Level verlassen, können Sie sich den Dagger of Penetration besorgen - sonst ist er für immer verloren. Sie müssen zunächst an dem Hebel ziehen, der den Zugang zur Treppe öffnet. Dann drücken Sie ihn wieder nach oben und ziehen ihn anschließend gleich wieder nach unten. Jetzt gehen Sie einen Schritt nach Süden, zweimal nach Osten, zweimal nach Norden, öffnen das Geheimfach und ziehen an dem erscheinenden Hebel. Dann gehen Sie einmal nach Süden, zwei Mal nach Osten, schauen nach Norden, öffnen wieder ein Geheimfach und nehmen den Dagger of Penetration.

### Kevin Bass

Wenn Sie sich den Dagger of Penetration geholt haben, können Sie auch dem Programmierer der Shargas einen Besuch abstatten - besser gesagt einem ganz speziellen Sharga. Dieser Geheimraum befindet sich im Südosten.

### Der verrückte Shaman

Der verrückte Shaman im Temple of Throggi, birgt auch ein Geheimnis. Geben Sie ihm einfach zwei grüne Edelsteine und dann noch irgendeinen anderen Gegenstand...

### Verschlossene Tür bei den Zwergen

Hinter der verschlossenen Tür bei den Zwergen befindet sich das Lager des Händlers Geldor. Wenn Sie das Lager einmal unter die Lupe nehmen möchten, dann speichern Sie zunächst ab, bringen Sie Geldor um die Ecke, und schon bekommen Sie den Schlüssel - und eine Menge Ärger...

### Mein Name ist...

Wenn Sie Afris Orb in dem Zwergerlevel benutzen, entdecken Sie noch einige Gänge, die auf der Karte nicht eingezeichnet sind. Sie stellen den Namen des Programmierers dar!

### Lokalisierung

Mit SHIFT und F8 können Sie sich Daten über Ihren aktuellen Standort abrufen. Sehr hilfreich, wenn man sich einmal verloren hat...

## DIE MAGIE IN STONEKEEP

Stonekeep gibt dem Spieler eine reichhaltige Auswahl an Zaubersprüchen, die alle ausgezeichnet im Spiel erklärt werden. Hier finden Sie knallharte Fakten, wieviel Schaden ein Angriffszauber anrichtet und wieviel Lebenspunkte ein Heilzauber bringt - mit der entsprechenden Meta-Runen!

### Angriffszauber

Runen	Power I	Power II	Power III
Flame	50	90	130
Energybolt	40	80	120
Circlewand	40	80	160
Firebolt	25	25 (x2 Pfeile)	25 (x3 Pfeile)
Icebolt	20	40	80
Tornado	25	50	100
Sphere	8	8 (mehr Sphären)	8 (viele Sphären)
Vampyre	10	20	40

### Heilzauber

Runen	Power I	Power II	Power III
Curing	15	30	50
Healing	40	80	200

## DIE RÜSTUNGEN IN STONEKEEP

Rüstungen schützen auch gegen spezielle Attacken. So müssen Sie abwägen, welche Rüstung für welchen Level Vorteile bietet. Außerdem senken schwere Rüstungen den Wert

Agility, d. h. Drake wird unbeweglicher und wird leichter getroffen. Ein möglichst robustes Ritterrüstung ist also nicht immer die beste Wahl.

### Brustpanzer

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Chain Mail	3	5	1	-1
Dwarven Plate	8	10	10	-1
Elven Chain Mail	7	9	5	0
Faerie Shirt	3	3	7	+1
Guardian Plate	10	15	10	-1
Leather Armor	1	2	1	0
Magickal Chain	7	11	4	0
Plate Armor	7	10	7	-1

### Beinpanzer

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Chain Mail	2	3	1	0
Dwarven Plate	5	8	6	-1
Elven Chain Mail	4	5	3	0
Faerie Plate	3	7	3	+1
Guardian Plate	8	8	8	0

Leather Armor	1	1	1	0
Magickal Chain	5	8	3	0
Plate Armor	5	7	5	-1

### Helme

Art	Crush	Cut	Pierce	Agility
Dwarven Helm	2	2	1	0
Eastern Helm	3	3	2	0
Faerie Cap	2	2	2	+1
Guardian Helm	5	5	4	-1
Helmset	1	1	0	0

### Schild

Art	Schutz
Leather Shield	15%
Magickal Shield	20%
Small Metal Shield	10%
Small Wooden Shield	5%





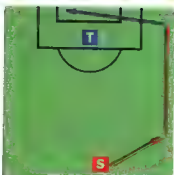
# KURZTIPS

## CAESAR 2

Um bei Caesar 2 über 2 Milliarden Dn zu verfügen, editieren Sie den Spielstand (\*.SAV) bei den Offsets 207340 bis 207343 (Dezimal) auf **FF FF FF 79** ab. Sollten Sie einen anderen Betrag wünschen, müssen Sie beachten, daß das Spiel den Geldbetrag von rechts nach links liest. Das heißt: bei einer Eingabe von **12 34 56 78** versteht Caesar 2: **87 65 43 21**.

Michael Neumann

## FIFA 96



**T** Torwart  
**S** Stürmer  
→ Laufstrecke  
→ Ballflugbahn

Bei FIFA 96 gibt es einen einfachen Trick, Tore zu schießen:

Sobald Sie in Ballbesitz sind, laufen Sie mit dem Ball geradeaus an der Seitenauslinie entlang. Die gegnerischen Spieler greifen zwar an, können Ihren Spieler aber nicht stoppen. Wenn Sie dann ganz kurz vor der Torauslinie sind, schießen Sie den Ball sehr steil auf das Tor. Der Torwart der gegnerischen Mannschaft steht zu diesem Zeitpunkt falsch, und der Ball geht ins Tor.

Sascha Czibrowski

## WORMS

Sollten Sie den starken Wunsch hegen, eine unbegrenzte Anzahl von Banana Bombs, Sheeps und Miniguns Ihr eigen zu nennen, hilft Ihnen die Eingabe von „**BAABAAAABAAAB**“ sicherlich weiter.

Christian Meyer

## PER. OXYD

Ein kleiner Trick bei PerOxyd (als Demo auf unserer Cover-CD-ROM 1/96). Wenn Sie im Hauptmenü auf die Kaffeetasse klicken, bekommen Sie die Zugangsodes für die ersten 10 Landschaften für den Ein- und Zwei-Spieler-Modus.

Tobias Scharfner

## REBEL ASSAULT 2

Mit den hier aufgelisteten Codes kommen auch Sie in den Genuß aller tollen Action-Szenen:

Beginner	Novice	Custom 1	Expert
JABBA	EWOKS	WOOKIE	ANAKIN
ENDOR	CHEWIE	DROID	KENOBI
LACHTON	DANKIN	RODIAN	FORTUNA
BORSK	NOGHRI	EFFASSH	MODON
KROYLES	CHAMMA	KSHYI	OMMIN
AURIL	BOGGA	TORVE	REKKON
KAMPL	INCOM	SLUTISSI	SHAZREEN
FERRIER	KOTHLIS	PALANHI	KIRIUM
GALLA	KRATH	DROKKO	GUNDARK
DENARII	SIOSK	NATTH	DIANOAGA
SADOW	ADBEAN	SABACC	ATUARRE
ONDERON	AMANDA	ANDUR	ESSADA
ALEEMA	AMBRIA	ARKANIA	PAPLOO
CATHAR	SYLVAR	DIATH	NASHTAH
DOMINIS	MIRALUKA	DREEBO	PESTAGE

Stefan Horn

## STONEKEEP

Wenn Sie keine Lust haben, sich mühselig die notwendigen Maximalwerte durch langes Trainieren anzueignen, gibt es die untenstehende Cheat-Möglichkeit, die mit jedem Diskeditor (Norton, PC Tools usw.) durchgeführt werden kann.

1. Einen Spielstand speichern und in das Spieleverzeichnis
2. B. C:\STONE\SAVEGAME wechseln
2. ein Backup von dem zu editierenden Savegame machen,
2. B. COPY GAMEINFO.SAV GAMEINFO.ALT
3. mit dem Diskeditor die GAMEINFO.SAV laden
4. im Editor den String (Zeichnfolge) DRAKE suchen
5. folgende Änderungen vornehmen (alle falign)

```
00000110: 36 00 3C 00 51 17 56 00 - E1 16 56 00 44 52 41 4B
00000120: 45 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 60 00
00000130: 0A 00 0E 00 64 00 00 00 - 00 00 00 00 0B 00 00 00
00000140: 64 00 00 00 00 00 00 00 - 0B 00 00 00 28 00 00 00
00000150: 00 00 00 00 E7 03 E7 03 - 0A 00 00 00 14 00 0A 00
00000160: 00 00 14 00 0A 00 27 00 - DC 00 0A 00 33 00 64 00
00000170: 0A 00 00 00 14 00 0A 00 - 00 00 64 00 0A 00 18 00
00000180: 64 00 0A 00 00 00 05 00 - 0A 00 69 00 96 00 0A 00
00000190: 00 00 14 00 05 00 00 00 - FF FF 00 00 00 00 02 00
000001A0: 00 00 00 00 02 00 00 00 - 00 00 02 00 00 00 00 00
```

Dabei muß noch auf folgendes geachtet werden:

Die Werte dürfen nicht mehr als hier angegeben erhöht werden, da sich die Eigenschaften sonst ins Negative auswirken! Auch wenn die Wertesteigerung durch Training im Spiel erfolgt, sollte man sofort auf den editierten Spielstand speichern und mit dem Editor die Fertigkeiten wie oben angegeben wieder nachkorrigieren.

Sollten Sie sich noch sehr in der Anfangsphase des Spiels befinden, ändern Sie die Werte nicht gleich auf den Maximalwert, sondern auf eine akzeptable Größe. Das heißt: anstatt **0B** geben Sie einfach **08** ein.

Frank Eglinski

## WARCRAFT II

Wer es nicht erwarten kann, sich die Endsequenzen von den Orks und den Humans anzusehen, sollte, nach einmaligem Drücken von Return „**THERE CAN BE ONLY ONE**“ eingeben.

## MAGIC CARPET II

In dem Teppichreiter-Spiel sind eine Menge geheime Level versteckt, die Sie wie hier beschrieben finden können.

**Geheimlevel 1:** In T Kloom müssen Sie neben Nyphur und Rahn noch eine bestimmte Anzahl Drachen und Würmer zerstören.

**Geheimlevel 2:** In Mission 12 sehen Sie vorerst unerreichbare blaue Markierungssteine. Wenn Sie die normalen Aufträge erledigt haben, bauen Sie auf dem großen Platz - dazu müssen Sie den Wächter mit dem Burgspruch vernichten - eine fünfback ausgebaute Burg. Ist diese mit Mana gefüllt, fliegen Sie zurück zur Röhre, die den Markierungssteinen am nächsten ist und zaubern einen Krater-Spruch. Dies bewirkt eine Röhre, die Zugang zu den verborgenen Markierungssteinen schafft. In deren Mitte kann der Geheimlevel angefliegen werden.

**Geheimlevel 3:** In Mission 14 muß jeder Mondbewohner beseitigt werden.

**Geheimlevel 4:** In Mission 19 sind dazu alle Zauberer und Bestien ins Jenseits zu befördern.





# 517 KURZTIPS

## COMMAND & CONQUER

Wenn Sie zuwenig Geld haben und keine Gebäude verkaufen wollen, sollten Sie mit Fahrzeugen auf die Werkstattplattform fahren und mit dem Verkaufssymbol auf das Fahrzeug klicken. So erhalten Sie zwar nicht den gesamten Neupreis des Fahrzeuges wieder, aber doch immerhin eine ganz ansehnliche Summe. Eine etwas andere Art ist vonnöten, sollten Sie auch Soldaten oder Zivilisten verkaufen wollen. Dazu fertigen Sie einen Zaun und stellen den zu verkaufenden Roboter möglichst nah an den Zaun. Nun fahren Sie mit dem Verkaufssymbol an die äußerste Stelle des Zaunes in Richtung Roboter und achten darauf, daß sich das Dollarzeichen gerade noch eben dreht. Klicken Sie nun einmal, und schon ist der Blechkamerad verkauft!

Eine ganz andere Methode, den Computergegner oder Mitspieler Schachmatt zu setzen, ist uns bei den zahllosen Netzwerkspielen aufgefallen. Es gibt eine Möglichkeit, ohne jeden Sandsackanschluß etc., Gebäude frei auf der Karte zu platzieren. Um diesen Trick ausführen zu können, müssen Sie im Besitz einer Radaranlage sein.

Jetzt befolgen Sie die unten aufgeführten Schritte:

- klicken Sie auf das Gebäude, das sie platzieren wollen, um es zu produzieren
- warten Sie auf die Fertigstellung des Gebäudes
- klicken Sie irgendeine mobile Einheit an
- scrollen Sie den Screen so, daß auf der linken Actionscreen-Seite das Hauptgebäude halb zu sehen ist
- klicken Sie auf die fertige Konstruktion, so daß diese, wenn Sie die Maus auf den Actionscreen ziehen, in gestrichelter Form auf diesem zu sehen ist
- fahren Sie nun mit dem immer noch frei platzierbaren Gebäude zum Hauptgebäude hin, als wollten Sie die Konstruktion auf diesem bauen
- nachdem die Markierungstriche eine rote Farbe angenommen haben und anzeigen, daß hier nicht gebaut werden kann, bewegen Sie den Mauszeiger vorsichtig weiter nach rechts auf die Konstruktionsleiste
- nun sollten Sie den Mauszeiger frei auf der rechten Seite des Screens bewegen können, die rot gestrichelten Baulinien aber immer noch auf dem Hauptgebäude zu sehen sein
- fahren Sie nun mit der Maus auf den kleinen Radarbildschirm und tun Sie so als würden Sie die immer noch angeklickte Einheit in ein bereits erkundetes Gebiet schicken wollen

Nun passiert folgendes: Anstatt daß sich die markierte Einheit in Bewegung setzt und das angeklickte Ziel zu erreichen versucht, platzieren Sie das über dem Bauhof angezeigte Gebäude genau dorthin, wohin die Einheit laufen oder fahren sollte.

Mit einem frei platzierbaren Laserturm läßt sich so manches gegnerisches Lager in Minutenschnelle befrieden...



## KLASSIKER-TIP

Um bei Might and Magic III - Clouds of Xeen zu anderen Orten zu gelangen oder nützliche Gegenstände zu erhalten, einfach vor den Transportepiegeln diese Eingänge testen:

LORD KEEN	ZU LORD KEEN TELEPORTIEREN
BOGUS	ZU DITO
COUNT DU MONEY	ZUM DRACHENLAGER
SHOWTIME	ZUM SPIELENDEN
SHANGRI-LA	ZUR VERSTECKTEN STADT
I LOST IT	SIE BEKOMMEN DAS MAG. SCHWERT

Michael Benda

## ASCENDANCY

Einen kleinen Programmierfehler können Sie sich zunutze machen, wenn Sie wie folgt vorgehen: Als erstes speichern Sie das laufende Spiel und starten ein neues. Bei der Rassenauswahl wählen Sie die CHAMACHIES, denn diese sind die Superentwickeltalente. Geben Sie jetzt eine Fabrik in Auftrag und wählen Sie bei der Forschung erst einmal irgendetwas an. Nun lassen Sie die Zeit verstreichen und können nach ca. 80 Tagen ihr Talent einsetzen. Wenn Sie im Forschungslabor so weit sind, eine Schiffswert zu bauen, sollten Sie auch gleich eine in Auftrag geben und entwickeln Sie nun fleißig weiter, bis alles, was erforscht werden kann, entwickelt ist. Wählen Sie jetzt „Schiff bauen“ an und wählen Sie eine Waffe oder einen Ausrüstungsgegenstand, den Sie in Ihrem anderen, laufenden Spiel benötigen. Setzen Sie nun den Gegenstand oder die Waffe ein und geben Sie das Schiff in Auftrag. Nun sichern Sie das Spiel und laden das alte Spiel ein. Wenn Sie nun in diesem Spielstand ein Schiff im Raumdock umbauen lassen, ist der Gegenstand, den Sie im anderen Savegame bauten, noch im Auswahlfenster. Das heißt Sie können diesen Gegenstand nun auch einbauen und sparen sich somit die gesamte Entwicklungszeit. Eine Plasmawaffe nach nur ca. 200 Zügen - das wird Ihnen kein Computergegner so schnell nachmachen...

Jens Merkl

## LODE RUNNER

Bei dem neuauflagelegten C64-Klassiker haben Sie eine Möglichkeit, die gegnerischen Monks zu steuern. In der DOS-Version drücken Sie dazu Ctrl-F3, um den Monk-Modus zu aktivieren. Dabei ist der Monk mit den Tasten T-Y-U/G-H-J/B-N-M zu steuern, und mit der TAB-Taste können Sie den Monk wechseln. Bei den Win-Versionen 1.2 und 1.3 klicken Sie auf den Punkt in der oberen linken Ecke des Menüscreens und tippen a.) CTHULU für die Vers. 1.2 oder YOG für die Vers. 1.3 ein. Jetzt ertönt ein „Gong“, und der Cheat ist aktiviert. Die Steuerung der Monks erfolgt mit den gleichen Tasten wie bei der DOS-Version beschrieben.

Dennis Büttner

## EPIC PINBALL

Wenn Sie bei diesem Flipper den Spielball mit den Pfeiltasten in alle Richtungen bewegen wollen, müssen Sie während des Spiels die Tastenfolge „ESC“, „J“, „N“ eingeben. Dieser Trick funktioniert auch bei Epic Silverball.

Markus Weik

## THE NEED FOR SPEED

Geben Sie anstatt des Fahrer Namens folgendes ein:

EAC RALLY um im Rallye-Stil zu fahren  
EAC POWR um das 800 PS Bonusauto kennenzulernen  
EAC WARP für ein schnelles Arcade-Rennen

Marcus Weiss

## ACTION REPLAY CODES

Cool Spot:

Code: ZX04690907 bewirkt, daß Sie unendlich viel Lebensenergie besitzen

SimFarm:

Code: SIMFARM67FBO234; Adresse: 7000:8D22 bewirkt, daß Sie unendlich viel Geld besitzen





# KURZTIPS

## BATTLE ISLE III

Level	Levelcode
1. Die Prätorianer .....	6487674
2. Der Vormarsch .....	1564386
3. Die Schiffe .....	9745642
4. Die Landung auf Kaar .....	3756838
5. Kampf um die Fabriken .....	2957843
6. Das Flugzeugkombinat .....	3844386
7. Die Spaltung der Kais .....	2375411
8. Das HQ der Drulls .....	3854683
9. Das Expeditionsheer .....	5647332
10. Urelis .....	4092664
11. Kol-Lorz in Gefahr .....	7564366
12. Die Nachschublinien .....	8264241
13. Skom .....	3243584
14. Der Panzerkeil .....	5487436
15. Terdon .....	1353411
16. Entscheidung über Skom .....	4524338
17. Der Hafen von Magalo .....	8731244
18. Vor Hallwa .....	1243571
19. In der Hauptstadt .....	6245425
20. Die Entscheidung .....	

Außerdem ein paar allgemeine Tips zur Vorgehensweise:

- Zurückhaltend und vorsichtig vorgehen. Blüdes Anrennen bringt nur kurzfristige Geländegewinne, da der Gegner regelmäßig schwere Einheiten in der Tiefe des Geländes stehen hat, und für Sie unsichtbar im Hintergrund agiert.
- Lieber erst den Gegner angreifen lassen und nach Abeben des Angriffes vorsichtig nachstoßen.
- Einheiten mit großer Reichweite schützen, da sie den Angriff des Gegners weit vor den eigenen Linien stoppen können und beim Angriff die Befestigungen des Gegners knacken können.
- Wenn immer möglich, sollten angeschlagene Einheiten repariert werden, da bei der Reparatur nur ein Erfahrungspunkt verlorengeht. Im Gegenzug sollten daher gegnerische Einheiten immer vollständig zerstört werden, damit sie nicht repariert wieder in das Geschehen eingreifen können.
- Battle Isle III arbeitet mit einem Fahrzeugpool. Das heißt: Einheiten, die beim Erreichen des Missionszieles noch auf der Karte sind, wandern mit den erreichten Erfahrungspunkten in diesen Pool. Sollten diese Einheiten in späteren Levels auf der Karte verfügbar sein, werden sie mit allen erreichten Erfahrungspunkten aus dem Pool entnommen und auf der Karte platziert. So haben Sie von Anfang an volle Feuerkraft. Der Gegner kann dies auch nutzen. Also vor Erreichen des Missionszieles möglichst viele gegnerische Einheiten zu vernichten.
- Dem Abspeichern von Spielständen kommt eine besondere Bedeutung zu. Battle Isle III verfügt nicht über das Feature, die Karte bei Bedarf neu zu starten. Sie sollten daher eine Karte, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, abspeichern.

**Hermann Berthold**

## WARCRAFT II HEX CHEAT

Um Ihre Werte auf über 2 Mrd. zu bringen, editieren Sie Ihren Spielstand (SAVE\*.SAV) wie folgt:

**Gold:**  
Offsets 504 bis 507 überschreiben mit FF FF FF 7F

**Bäume:**  
Offsets 440 bis 443 überschreiben mit FF FF FF 7F

**Öl:**  
Offsets 568 bis 571 überschreiben mit FF FF FF 7F

Wie bei Caesar 2 liest auch Warcraft II die Daten rückwärts von rechts nach links. Darauf sollten Sie achten, falls Sie andere Beträge editieren wollen.

**Michael Neumann**

## EINSENDUNGSRATSCHLÄGE

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

**1.** Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d.h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

**2.** Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

**3.** Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

**4.** Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

**5.** Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

**6.** Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC GAMES**  
**Kennwort: TIPS & TRICKS**  
**Isarstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**



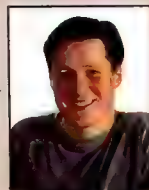


# PC Games

# CD-ROM 02/96

Daß Microsoft-Gründer Bill Gates mit seiner Produktstrategie oft ins Schwarze trifft, ist nicht zu übersehen. Ob das neue Betriebssystem Windows 95 ein Segen oder eher ein Fluch für die Spielergemeinde ist, wird sich allerdings erst noch zeigen. Die Spielehersteller jedenfalls setzen bereits voll auf das Win 95-Pferd - was sich im Inhalt der PC Games CD-ROM auch deutlich niederschlägt. Von den 20 Spieledemos, die wir in diesem Monat für Sie zusammengetragen haben, bleiben nämlich einige ausschließlich den Benutzern von Windows 95-Rechnern vorbehalten. Da wir bei der Zusammenstellung der spielbaren Demos stark auf die Spielehersteller angewiesen sind, können wir an diesem Umstand leider auch nichts ändern. Immerhin haben einige Firmen noch so viel Weitblick, daß sie parallel zu den Win 95-Versionen Ihrer Spiele auch Win 3.1-Umsetzungen anbieten: Segas Comix Zone ist da nur ein Beispiel. Auf der anderen Seite müssen wir die Win 95-Benutzer natürlich genauso unterstützen wie alle anderen Leser. Deshalb nutzt das PC Games-Menü ab dieser Ausgabe die 32 Bit-Autorun-Funktion - und auch der Start aller Windows-Demos funktioniert direkt aus dem Menü heraus. Für DOS-User hat sich an der Benutzung ansonsten nichts geändert. Die beiden CD-ROM-Rubriken "Elektronische Kleinanzeigen" und "Tips&Tricks-Datenbank" haben wir jetzt noch komfortabler gestaltet. Zum einen wurden

die Kleinanzeigen grafisch etwas aufgepeppt und mit einer Stichwort-Suchfunktion versehen, zum anderen können Sie sich die Spielteips nun auch direkt am Bildschirm anzeigen lassen. Bevor ich Sie mit der CD-ROM alleine lasse, noch ein kurzes Wort zur PC Games-Aktion "Command & Contact" aus der letzten Ausgabe: Da zwischen dem Erscheinungstermin der PC Games 1/96 und der Fertigstellung der PCG CD-ROM 02/96 nur wenige Tage lagen, konnten wir bis Redaktionsschluß nur einen Teil der eingegangenen Postkarten bearbeiten. Die (noch sehr kurze) Liste der Modemspieler finden Sie daher in gedruckter Form am Ende dieses CD-ROM-Magazins. Erst ab der nächsten Ausgabe wird die erweiterte Liste ausschließlich auf der CD zu finden sein.




Es grüßt Sie Ihr  
Thomas Borovskis

## D

### Demos

Arcade America (Win 95 + Win 3.1).....	S.19
Atari Action-Pack (Win 95).....	S.19
Battle Isle 3 - Schatten des Imperators (Win 95 + Win 3.1).....	S.19
Battles in Time (MS-DOS).....	S.20
Big Red Racing (MS-DOS).....	S.20
C64 Action-Pack (Win 95).....	S.20
Chewy - Das Comic (MS-DOS).....	S.20
Chronomaster (MS-DOS).....	S.20
Comix Zone (Win 95 + Win 3.1).....	S.20
Daggerfall - The Elder Scrolls 2 (MS-DOS).....	S.21
Extreme Pinball (MS-DOS).....	S.21
Imperium Romanum (Win 95).....	S.21
Indycar Racing 2 (MS-DOS).....	S.21
Putty Squad (MS-DOS).....	S.22
Rayman (MS-DOS).....	S.22
Ripper (MS-DOS).....	S.22
Shanghai - Great Moments (Win 95).....	S.22
Shellshock (MS-DOS).....	S.22
SimIsle (MS-DOS).....	S.23
The Hive (Win 95).....	S.23

### Bugfixes

Advanced Civilization V1.01 .....	S.23
Ascendancy Patch .....	S.23
Down Patrol SVGA-Divers .....	S.23
Flight Sim Toolkit - Final Update .....	S.23
Hardball 5 V5.12 .....	S.23
Harpoon Classic V1.55d .....	S.23
Mechwarrior 2 V1.1 .....	S.23
NHL Hockey 96 Update .....	S.23
The Hive V1.01 .....	S.23

### Special

- Elektronische Kleinanzeigen
- Tips&Tricks-Datenbank
- Win95-Special

# INHALT

## Und so gehen Sie vor



**Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 62. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt "Bevor Sie reklamieren".**

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

## Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



## Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

**Jetzt neu: Unter Windows 95 einfach START.EXE doppelklicken!**

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl "Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt.

Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen,

klicken Sie bitte die Datei "95START.EXE" doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Starten Sie diese Programme daher einfach vom MS-DOS-Modus aus. Wenn es beim einen oder anderen Spiel besondere Anmerkungen gibt, so finden Sie diese auf den folgenden Seiten.



## Das Interface

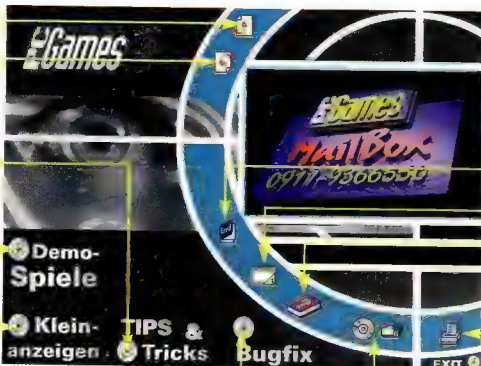
Eine Seite zurückblättern

Eine Seite nach vorne blättern

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Button führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen



Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Startet/Installiert das aktuelle Programm

Zurück zu DOS

Zurück ins Hauptmenü

Slideshow ein-/ausschalten

Infos zum jeweiligen Programm

Schickt Beschreibungstext an Drucker (LPT1)



## Arcade America

Von den Newcomern 7th Level (die bereits mit Battle Beast ein graphisch superbies SYGA-Beat 'em Up vorgelegt haben) kommt Arcade America, ein unwertend witziges Jump & Run, das erneut hochauflösende Comic-Animationen in bestechender Qualität zu bieten hat. Anhand des voll spielbaren Alcatraz-Levels können Sie sich selbst davon überzeugen!



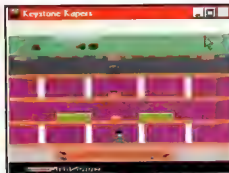
### Tastatur-Kommandos

Taste	.....	Aktion
Cursor links/rechts	.....	nach links/rechts laufen
Cursor hoch/runter	.....	Leiter hoch/runterklettern
Z	.....	Steinschleuder einsetzen
X	.....	.....
2 x Cursor hoch	.....	.....
2 x Cursor links/rechts	.....	Gegner mit dem Bauch rammen
ALT-F4	.....	.....
SPACE	.....	.....

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1 oder 95, optional: Joystick

## Atari 2600 Action Pack 1-3

Die Konsole Atari 2600 gilt als Wegbereiter des Videospiel-Booms der 80er Jahre, der sich nun auf den Next Generation-Geräten (u. a. SEGA Saturn, Sony PlayStation) fortsetzt. Inzwischen gibt es drei Action-Packs für Windows 95, die mit jeweils 15 Original-Spielen bestückt sind. Ein Stück Videospieldinge auf CD-ROM - nicht nur für Nostalgiker! In der spielbaren Demo des Atari Action-Pack sind die Urversionen von Pitfall, Keystone Kapers und Breakout vollständig enthalten. Die Steuerung der drei Spiele erfolgt über einfache Cursorstasten-Kommandos. Außerdem sind die Funktionstasten mit einigen zusätzlichen Funktionen belegt. Rufen Sie im jeweiligen Spiele-Fenster bitte die Hilfe-Funktion auf, um mehr darüber zu erfahren.



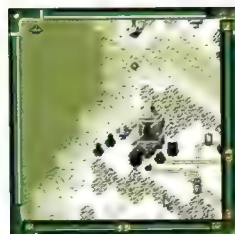
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (PCI/VLB), Maus, Windows 95

## Battle Isle 3: Schatten des Imperators

Die Battle Isle-Serie ist komplett von DOS nach Windows umgezogen. Erhalten geblieben sind uns die Hexagon-Karten und das fast schon kultige Spielprinzip. Neu sind hingegen die SVGA-Auflösung, Videosequenzen, gerenderte Animationen und eine komplett neue Benutzeroberfläche. Trotz hoher Ansprüche an die Hardware eines der Highlights im Strategie-Bereich!

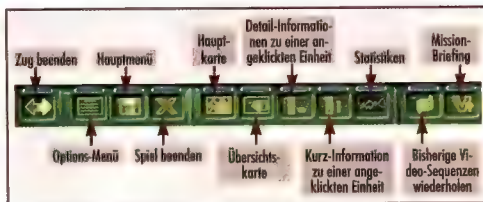
### Spielsteuerung:

Nach dem Genuß der Videosequenzen wählen Sie aus dem Hauptmenü "Neue Kampagne starten". Die Spielstärke kann wahlweise auf "Training" (empfiehlt sich für den Einstieg), "Normal" oder "Ex-



perte" eingestellt werden. Anschließend wird der Hauptbildschirm eingeblendet; die Fenster können Sie entsprechend der Windows-Konventionen verkleinern, vergrößern und verschieben. Die Scroll-Leisten an der unteren und linken Seite der Kartenfenster dienen zum Verschieben des aktuellen Ausschnitts.

Am unteren Bildschirmrand haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Funktionen des Programms. Die Icons im einzelnen:



Battle Isle 3 ist in einzelne Kunden eingeteilt. Im Demo-Level kämpfen Sie auf der Seite des Imperiums und kontrollieren die dunkelgrünen Einheiten, die vorwiegend in der rechten unteren Ecke des Terrains angesiedelt sind. Wenn Sie an der Reihe sind, klicken Sie auf eine der Units doppelt, woraufhin eine zusätzliche Icon-Leiste eingeblendet wird. Beim Klick auf das Bewegungs-Icon (Vier Pfeile) wird der Bereich farblich eingegrenzt, auf den die Einheit ziehen kann. Ein weiterer Klick läßt Ihre Kolonne zum gewünschten Feld aufbrechen.



Falls Ihr Schiff bzw. Panzer oder die Infanterie nah genug an einem feindlichen Bataillon positioniert ist, können Sie auch einen Angriff starten. Zu diesem Zweck klicken Sie auf das "Faust"-Icon, entscheiden sich für eine Waffe und können anschließend anhand einer 3D-Kampfsequenz die Wirkung Ihrer Entscheidung mitverfolgen.



Wenn Sie alle gewünschten Einheiten über das Schlachtfeld manövriert haben, klicken Sie auf das "Zug beenden"-Icon in der unteren Icon-Leiste. Auf diese Weise werden die Züge der anderen beteiligten Parteien vom Computer berechnet. Dieser Vorgang kann durchaus mehrere Minuten in Anspruch nehmen.

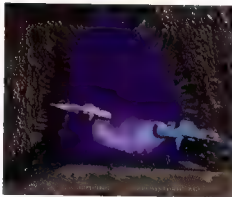


Tip: Im Options-Menü können Battle Isle 3-Einsteiger die integrierte Online-Hilfe aktivieren.

Hardware-Anforderungen: 486DX2/66, SVGA-Karte, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1 bzw. 95

### Battles in Time

Die Strategie-Profis von QQP haben wieder zugeschlagen und ein SVGA-Spiel für gewiefte Taktiker entwickelt. Die historischen Schlachtfelder sehen Sie aus der Vogelperspektive, während die Kämpfe zwischen den "Roten" und den "Blauen" auf Wunsch mit detaillierten Animationen verdeutlicht werden. Die große Stärke des Programms liegt aber eindeutig im strategischen Tiefgang. Lesen Sie bitte die Datei "BITRULES.TXT" in Spielverzeichnis für eine Erläuterung der Spielregeln.



Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-25, SVGA-Karte, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus

### Big Red Racing

Die Flut an Rennspielen wird bereichert durch Dornicks Big Red Racing, eine ungewöhnliche VGA-/SVGA-Raserei. Bei dieser spielbaren Demo können Sie zwei der insgesamt 16 Strecken testen und eine Probefahrt mit einem der angebotenen Flitzer unternehmen. Als Besonderheit bietet das Programm einen Multiplayer-Modus per SplitScreen, der ebenfalls in dieser Version enthalten ist.



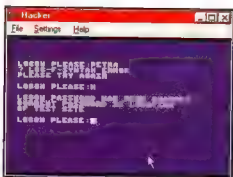
### Tastatur-Kommandos

Taste	.....	Aktion
Cursor hoch	.....	Beschleunigen
Cursor runter	.....	Bremsen
Cursor links/rechts	.....	Nach links/rechts lenken
0	.....	Nitro

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX33, 4 MB RAM

### C64 Action Pack

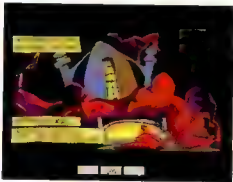
Viele stolze PC-Besitzer, die heute einen feudal ausgestatteten Pentium ihr eigen nennen, starteten ihre Computer-Karriere mit dem legendären Commodore C64. Das C64 Action Pack von Activision enthält sage und schreibe 15 der beliebtesten Geschicklichkeitsspiele für den "Bratkasten" - selbstverständlich inklusive Original-Grafik und authentischen Soundeffekten. In unserer Demo-Version können Sie das legendäre Spiel Hacker voll durchspielen.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte (PCI/VLB), Maus, Windows 95

### Chewy - Escape from F5

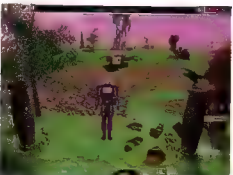
Kaum jemand hätte es für möglich gehalten, daß ein deutscher Hersteller so nahe an die Qualität eines LucasArts-Adventures herankommt. Mit Chewy hat Blue Byte ein Spiel mit herzigen VGA-Animationen und originellen Puzzles zu bieten. Als kleine Zugabe präsentieren wir Ihnen eine Comic-Slideshow mit dem kleinen Helden von Carsten Wieland, Deutschlands Grafik-Koryphäe Nummer 1.



Hardware-Anforderungen: 386 DX-33, 4 MB RAM, SVGA-Karte

### Chronomaster

Basierend auf den Romanen des vor kurzem verstorbenen Science Fiction-Almeisters Roger Zelazny entwickelte das Dreamforge Entertainment-Team ein spannendes High-Tech-Adventure, das sich von seinen Mitbewerbern durch die komplex gerenderten FullScreen-SVGA-Szenarien und umfangreiche Animationen abhebt. Für Bedienungskomfort sorgt das mausgesteuerte Icon-Interface. Zu Beginn der spielbaren Demo werden Sie Zeuge einer Unterredung zwischen dem "Chronomaster" Rene Korda und einem Vertreter der Menschen. Wenn Sie den Mauszeiger anschließend an den linken oder rechten Bildschirmrand bewegen und klicken, drehen Sie sich um 90°. Auf der rechten Seite befindet sich die Informations-Bildschirm. Die Icons (Raumschiff, Brief, CD usw.) verzweigen zu den entsprechenden Rubriken und zeigen nützliche Einzelheiten an. Das runde Pfeil-Symbol blättert eine



Seite innerhalb der Enzyklopädie zurück. Sie verlassen dieses Menü durch einen Klick auf den linken Bildschirmrand.

Auf der linken Seite des Cockpits befinden sich die Navigations-Bildschirme. Der Planet Urbs kann im Rahmen dieser Demo erforscht werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Icon mit dem Fadenkreuz (oben links); dadurch wird eine Liste mit allen verfügbaren Landeplätzen (Fort, City of Ground Zero, Sculpture Garden - Magnetic North) auf Urbs angezeigt. Es wird empfohlen, zunächst den Sculpture Garden anzufliegen. Danach klicken Sie auf das Raumschiff-Symbol und werden automatisch an den gewählten Ort gebracht.

Auf dem Planeten können Sie Korda durch einen Klick an eine beliebige Stelle bewegen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den einzelnen Funktionen hin und her. Zur Verfügung stehen: Walk (Laufen), Use (Benutzen), Take (Gegenstand nehmen), Open (Türen, Schränke usw. öffnen), Talk to (Reden) und Look at (Objekte betrachten).

Die Iconleiste wird eingeblendet, wenn Sie mit der linken Maustaste auf den langen Balken in der oberen Bildschirm-Mitte klicken. Links sehen Sie sämtliche Icons, in der Mitte befindet sich das Inventory zum Durchscrollen und auf der rechten Seite entdeckt man die Tools, die Korda bei sich trägt. Ein Links-Klick aktiviert das gewünschte Hilfsmittel.

In der Demo können Sie nur einen Spielstand speichern; dazu klicken Sie einfach auf das Rettungssymbol. Bei einem erneuten Start von Chronomaster machen Sie automatisch an der Stelle weiter, an der Sie zuletzt gespeichert haben.

Gegenstände können benutzt werden, indem man sie anwählt und auf ein anderes Objekt oder eine Person (auch Korda!) anwendet.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte, Maus

### Comix Zone



Eines der außergewöhnlichsten Beat 'em Ups nennt sich Comix Zone und sorgt derzeit auf den SEGA-Videospielgeräten für Furor. Sie steuern einen Helden wie gewohnt durch mehrere Levels, die wie ein Comic-Heft (Unterteilung der Schauplätze in Kästen, Sprachblasen usw.) aufgemacht sind. SEGA hat Comix-Zone 1:1 für Windows 3.1 und Windows 95 umgesetzt; die Demo ist voll spielbar! Die Bedienung der 16- und 32 Bit-Version ist grundsätzlich gleich. Im Hauptmenü von Comix Zone können Sie die folgenden Tastenbelegungen aber auch undefinieren. Wir empfehlen Ihnen, die Taste Z gegen die Taste Y auszutauschen.

### Tastatur-Kommandos

Taste	.....	Aktion
Cursor links/rechts	.....	Bewegung links/rechts
Cursor nach unten	.....	Gegenstand aufheben
Z	.....	Springen
X	.....	Aktion ausführen/Schlagen
1	.....	Gegenstand #1 benutzen
2	.....	Gegenstand #2 benutzen
3	.....	Gegenstand #3 benutzen

Wichtiger Hinweis: Von Comix Zone erstellt Sega zwei verschiedene Versionen: eine für Windows 3.1 und eine für das neue Windows 95. In unserem Menü-Programm tragen wir diesem Umstand durch eine automatische Erkennungsroutine Rechnung, die das bei Ihnen laufende Betriebssystem analysiert und automatisch die richtige Version von Comix Zone installiert. Sollten diese Erkennungsfunktion auf Ihrem System versagen, so können Sie die jeweilige Version auch von Hand installieren. Für die Windows 95-Version starten Sie bitte die Datei "SETUPEXE" im Verzeichnis "DEMOS\COMIX95". Die Win 3.1-Version installieren Sie mit dem gleichnamigen Befehl - allerdings aus dem Verzeichnis "DEMOS\COMIX".



Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, SVGA-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM

## Daggerfall - The Elder Scrolls 2



Neben Lands of Lore 2 der Westwood Studios gibt es wohl kaum ein Rollenspiel, das derart sehnsüchtig erwartet wird wie der zweite Teil der "The Elder Scrolls"-Serie von Bethesda Softworks. Sie erforschen eine riesige Fantasy-Welt mit geheimnisvollen Städten, lauschigen Tälern und natürlich massenhaft Dungeons, in denen nicht nur optisch beeindruckende Monster lauern.

### Maus-Steuerung

- Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, verändert sich der Mauszeiger in einen von acht Richtungsfeilen, je nachdem, welche Richtungen Sie einschlagen können.
- In der Bildschirmitte verwandelt sich der Cursor in ein X.
- Wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, während der Cursor einen Richtungsfeil anzeigt, bewegt sich Ihr Charakter in die jeweilige Richtung. Die Geschwindigkeit ist umso größer, je weiter der Mauscursor dabei von der Bildschirmitte entfernt ist.
- Wenn Sie die SHIFT-Taste und die linke Maustaste gleichzeitig gedrückt halten, können Sie Ihren Blickwinkel beliebig verändern. Lassen Sie die Taste dann los, bleibt Ihr Blick in dem gewählten Winkel stehen. Die Taste POST (bzw. HOME) zentriert Ihren Blickwinkel wieder.
- Wenn der Cursor ein X darstellt, können Sie mit einem Links-Klick auf ein Objekt mit diesem interagieren (z. B. Türen öffnen, mit Charakteren sprechen usw.).

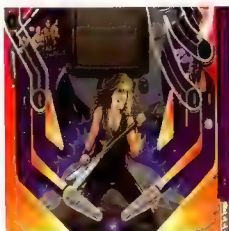
### Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
Pfeiltaste nach oben/unten	Vorwärts/Rückwärts laufen
Pfeiltaste links/rechts	Nach links/rechts drehen
STRG+Pfeiltaste links/rechts	Sidestep links/rechts
J	Springen
ALT+J	Großer Sprung
D	Ducken
ESC	Options-Menü
TAB	Charakter-Menü
I	Inventory
S	Zauber-Menü
BACKSPACE	Status
ALT+C	Letzten Zauberspruch anwenden
A	Waffen in Anschlag
RETURN	Durch die verschiedenen Aktionsmodi schalten (Sprechen, Nehmen usw.)
L	Logbuch
M	Automap
STRG+M	Travel-Map
N	Notizbuch
R	Ruhen
F1	Waffenhand auswählen
PAGE UP/DOWN	Steigen/Sinken

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus oder Joystick, VGA-Karte (PCI oder VLB-Standard)

## Extreme Pinball

Epic Megagames gehört zusammen mit 21st Century Entertainment zu den "Veteranen", wenn es um Flipper-Simulationen geht. Diese Kollektion umfasst vier Tische, die wie gewohnt nur ausschnittsweise dargestellt werden und mit der Bewegung der Kugel scrollen. Die fetzige Variante "Rock Fantasy" ist voll spielbar und zeigt beispielhaft die Features von Extreme Pinball! Wer die bisher erschienenen Flipperspiele von Epic kennt, wird mit der Steuerung bereits vertraut sein. Für alle anderen hier noch eine kurze Zusammenfassung:



### Tastatur-Kommandos

Taste	Aktion
SHIFT links/rechts	linken/rechten Flipper betätigen
SPACE	Tisch anempfehlen
Cursor nach unten	Ball einwerfen
RETURN	Score-Anzeigen ein-/ausschalten
ESC	Spiel abbrechen

Hardware-Voraussetzungen: 386 DX-33, 4 MB RAM (8 MB RAM empfohlen)

## Imperium Romanum

Die deutsche Software-Schmiede Rainbow Arts überrascht mit einem abgedrehten SVGA-Adventure (bis zu 16 Mio. Farben bei 640 x 480 Bildpunkten). Das Römische Reich hat sich durchgesetzt und prägt den Alltag im 20. Jahrhundert. Teenager Gaius Ludus verdingt sich als Angestellter eines Museums und muß im Laufe der irrwitzigen Story die "richtigen" Verhältnisse wiederherstellen. Für die Bedienung von Imperium Romanum wird nur die Maus benötigt. Der linke Mausknopf ist standardmäßig mit der Funktion "Gehe zu" belegt. Wenn Sie Gegenstände untersuchen oder benutzen möchten bzw. mit Personen reden wollen, so klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Objekt. Aus dem Auswahlmühen, das daraufhin eingeblendet wird, wählen Sie mit einem Linksklick die gewünschte Aktion aus. Die Icons für Nehmen, Bewegen, Öffnen usw. sind selbsterklärend. Ihre Aufgabe in der Demoversion ist es, eine Statue von Julius Cäsar in das Büro Ihres Chefs zu bringen. Leider passiert Ihnen dabei ein kleines Mäheuer...



Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (VESA-kompatibel) mit 1 MB VRAM, Maus, Soundkarte, Windows 95

## IndyCar Racing 2



Mit Bestsellern wie Nascar Racing und IndyCar Racing hat sich das Programmier-Team Papyrus einen hervorragenden Ruf im Bereich der Renn-Simulationen erworben. Testen Sie die spielbare Version von IndyCar Racing 2.0, die sich neben einer stark verbesserten SVGA-Engine vor allem durch 15 unterschiedlichste Rennstrecken und einen Zwei-Spieler-Modus auszeichnet. Bei der Demo von IndyCar 2 haben Sie die Wahl zwischen Tastatur- und Joysticksteuerung. Wenn Sie einen Joystick benutzen möchten, so wählen Sie im OPTIONS-Menü den Unterpunkt CONTROLS und CALIBRATE JOYSTICK. 1. Nachdem Sie den Stick nach oben, unten links und rechts gedrückt haben, wählen Sie SET CONTROLS. Daraufhin können Sie Ihren Joystick mit Funktionen wie Beschleunigen, Bremsen, Lenken usw. belegen.

### Wir empfehlen Ihnen die folgende Belegung:

Joystickbewegung	Aktion
links/rechts	STEERING (Lenken)
zurück	REVERSE DRIVING (Rückwärtsgang)
Knopf 1	ACCELERATION (Beschleunigen)
Knopf 2	BRAKING (Bremsen)

Möchten Sie die Tastatur zur Steuerung benutzen, so sind folgende Tasten auf dem numerischen Keypad als Standardbelegung vorgesehen:

Taste	Aktion
4	Links
6	Rechts
8	Beschleunigen
2	Bremsen
9	Einen Gang höher schalten

3	.....	Ein Gang runter schalten
2	.....	Rückwärtsgang

**Allgemeine Tastaturkommandos:**

Taste	Aktion
F1	Runden-Information
F2	Platzierungsübersicht
F3	Treibstoffanzeige
F4	Reifenzustand; SPACE schaltet durch die einzelnen Reifen
F7	Spoiler- und Flügel-Einstellungen für Boxenstop
F9	Boxen-Radio
F10	Kameraperspektive verändern
F11	Ab-/Anschalten von Grafikdetails
J	Schaltet im Hauptmenü den Joystick an/aus

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33 (für SVGA-Modus: 486 DX2/66), 8 MB RAM (16 MB empfohlen),

**Putty Squad**

Zu den boomenden Genres im PC-Bereich gehören derzeit eindeutig die Jump & Run. Eine ungemein drollige Variante präsentieren die Arcade-Spezialisten von Actaim: Mit der Demo können Sie gleich mehrere Levels der VGA-Plattformhoseerei ausprobieren. Neben Top-Grafik, schwungvollem Sound, ruckelfreiem Scrolling entzückt Putty Squad durch die tollen gerenderten Zwischensequenzen. Bei dieser spielbaren Demo können Sie zwischen Joystick- und Tastatursteuerung wählen. Wenn Sie im Menüpunkt "Redefine Keys" für die Richtungen links/rechts/oben/unten die entsprechenden Cursorstasten angeben und die Feuer-Funktion auf die SPACE-Taste legen, gelten die folgenden Kommandos. Die Joystick-Steuerung verhält sich natürlich analog dazu.

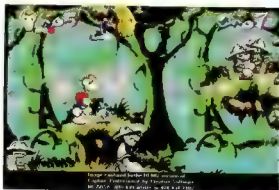
**Tastatur-Kommandos**

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Nach links/rechts wibbern
SPACE	Boxen
Cursor nach unten	Nach auf die Erde legen
Cursor nach oben	Springen
SPACE + Cursor links/rechts	Nach links/rechts schlingeln
SPACE + Cursor hoch/runter	Nach oben/unten strecken

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**Rayman**

Das putzige Jump & Run des französischen Herstellers Ubi-Soft zählt dank seiner liebevollen Grafik und der abwechslungsreichen Soundtracks inzwischen zu den Highlights auf mehreren High-End-Konsolen - und das ohne jede Film-Lizenz! Auch die PC-Version bietet 50 Levels, eine phantastische Spielbarkeit, viele eingebaute Gags und höchst beeindruckendes Parallax-Scrolling. In der 8 MByte großen Demoversion können Sie einen Level komplett probierspielen. Obwohl auch Joystick und Joypad unterstützt werden, empfiehlt sich die Tastatursteuerung.

**Tastatur-Kommandos**

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	nach links/rechts laufen
Cursor nach unten	Ducken bzw. nach unten klettern
Cursor nach oben	nach oben klettern
STRG	Grimassen schneiden
ALT	Springen
SPACE	Schleuderfaust (ja länger gehalten, umso stärker der Schlag)

Wichtiger Hinweis: Aus unbekannten Gründen führt die Rayman-Demo, wenn sie vom Menü aus gestartet wird, auf manchen PCs zu Abstürzen. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß auf den betroffenen Systemen ein Spielstart vom DOS-Prompt Abhilfe schafft. Führen Sie in diesem Fall also einfach die Datei "RAYMAN.EXE" im Verzeichnis "DEMOS\RAY" der PCG-CD-ROM aus.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**Ripper**

Das futuristische Krimi-Adventure auf vier CD-ROMs wird Anfang 1996 von Gametec veröffentlicht. Mit von der Partie sind Stars wie Christopher Walken, Karen Allen, John Rhys-Davies und Tahnee Welch. Gerenderte Schauplätze in SVGA-Qualität und der Soundtrack von Blue Oyster Cult versprechen einen multi-medialen Ohren- und Augenschmaus.



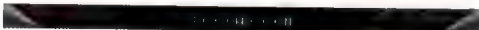
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Soundkarte, Maus, DoubleSpeed-Laufwerk

**Shanghai - Great Moments**

Die Shanghai-Serie von Activision basiert auf dem bekannten chinesischen Glücksspiel Mahjong, bei dem 144 aufgehäufte Steine abgebaut werden müssen. Bei dieser speziell für Windows 95 produzierten Version erwarten Sie unzählige Spiel-Varianten, 150 VideoClips, 300 Animationen sowie neun Stein-Sets, die denkwürdige geschichtliche Momente (u. a. Kunst, Politik) zeigen. Das Spielprinzip ist relativ einfach - vorausgesetzt man kennt einige grundlegende Regeln. Bei Shanghai gilt es, ähnlich wie bei Memory, jeweils zwei Spielsteine mit gleichen Motiven vom Spielfeld abzutragen. Da aber in Shanghai bereits alle Steine aufgedeckt sind, gibt es einige einschränkende Spielregeln: Zwei gleichartige Spielsteine können nur dann entfernt werden, wenn beide nach rechts und links nicht von anderen Spielsteinen blockiert werden. Da sich Shanghai in drei Dimensionen abspielt, ist das Spiel trickreicher als man zu Anfang denkt. Die Bedienung des Spiels ist dagegen absolut simpel. Wenn Sie mit der Maus auf einen Stein klicken, der nach rechts oder links (auf der gleichen Höhenebene) beweglich ist, so bekommt dieser einen weißen Rahmen. Jetzt klicken Sie auf einen passenden zweiten Stein, und das Paar wird vom Spielfeld genommen. Doch Vorsicht: Lassen Sie sich nicht zu lange Zeit, um nach Steinpaaren zu suchen, denn in regelmäßigen Abständen fügt der Computer neue Spielsteine hinzu.



Hardware-Voraussetzungen: 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

**Shellshock**

Die 3D Studio-Experten von CORE Design präsentieren mit dem Action-Shooter Shellshock ihr neuestes Werk. Bei dieser Demo walzen Sie an Bord eines futuristischen Kampf-Panzers durch die detaillierte VGA-Landschaft, feuern auf gegnerische Einheiten, zerstören Stützpunkte und können zur Verbesserung der Sichtverhältnisse sogar ganze Wälder abtackeln.

**Tastatur-Kommandos**

Taste	Aktion
Q	Vorwärts fahren
A	Rückwärts fahren
Komme-Taste	links
Punkt-Taste	rechts
S	Waffe auswählen
SPACE	Feuer
F1	Optionen



P ..... Pause  
ESC ..... Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM

### SimSle

Sind Sie reif für die Insel? Maxis (SimCity 2000, SimTower) entführt Sie auf eine Südsee-Insel, die z. B. mit Umweltproblemen oder zunehmendem Tourismus zu kämpfen hat. Ihnen obliegt es u. a., bedrohte Tierarten vor dem Aussterben zu bewahren. Wie bei allen Maxis-Programmen werden Sie mit einem angenehmen Benutzer-Interface und detaillierter SVGA-Grafik verwöhnt. Da es sich bei SimSle um eine Simulation nach Maxis-typischem Design handelt, ist einige Einarbeitung erforderlich, um alle Aspekte des Spiels zu begreifen. Deshalb würde selbst eine Zusammenfassung der nötigsten Schritte, die man für den Einstieg braucht, den Rahmen dieser Seiten sprengen. Um trotzdem gut mit der Demo zurechtzukommen, lesen Sie bitte die Datei README.TXT in Ihrem SimSle-Verzeichnis auf Festplatte. Dort werden Sie anhand eines Tutorials durch den ersten spielbaren Level geführt.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Karte, SoundBlaster-Karte

### The Hive



Fulminante Arcade Action im Rebel Assault-Stil bietet The Hive von Trimark. Erstmals wurde bei diesem Windows 95-Spiel die funkelnagelneue "Panoractive"-Technologie eingesetzt, bei der Sie sich trotz vorgegebener Flugbahnen um volle 360° drehen können. Die spielbare Demo gewährt Ihnen einen Einblick in die insgesamt 18 Levels. Als echtes Windows 95-Spiel nutzt The Hive die Plug & Play-Fähigkeiten des neuen Betriebssystemes. Um das Actionspiel richtig steuern zu können, müssen Sie Ihren Joystick als Windows-Systemhardware eingebunden haben. Die Kalibrierung und Installation verläuft über die Windows-Systemsteuerung. Wenn Ihr Joystick bereits in Win 95 eingebunden ist, können Sie das Spiel einfach starten und mit dem Ballern loslegen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (PCI/VLB), DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

### Advanced Civilization V 1.01

Das Hardcore-Strategiespiel Advanced Civilization von Avalon Hill können Sie mit diesem Programm auf die Version 1.01 upgraden. Damit werden viele kleine Bugs beseitigt, darunter Schwierigkeiten beim Bau von Städten (trifft mit Windows 95 auf). Nach dem Start von ACPTCH01.EXE tippen Sie ein: PATCH 100\_101.

### Ascendancy Patch

Dieses Update beseitigt kleinere Bugs aus verschiedensprachigen Versionen von Ascendancy. Wenn Sie die englische Version spielen, sollten Sie das File PATCH.EXE benutzen. Kopieren Sie das Programm in Ihr Spiel-Directory und starten Sie es. Stellen Sie aber vorher sicher, daß Sie die richtige Version haben. Der Befehl "PATCH V" sollte die Meldung 1.6.5. ergeben. Wenn Sie die deutsche Version haben, nehmen Sie anstelle von PATCH.EXE die Datei F\_PATCH.EXE. Führen Sie F\_PATCH ab, bevor Sie dann aus, wenn der Befehl "F\_PATCH V" die Versionsnummer 1.8.5. ausgibt.

### Dawn Patrol SVGA-Treiber

Die Datei enthält mehrere Grafikkarten-Treiber für die Flugsimulation Dawn Patrol von Rowan Software. Die Treiber wurden zum Teil von Rowan selbst, zum Teil von Empire-Kunden mit Hilfe des Utilities SVGATEST kriert. Unterstützt werden nun Karten der S3 TRIO-Serie, Stealth 64 DRAM, Mach 64 und viele mehr - insgesamt 35 verschiedene Platinen der unterschiedlichsten Hersteller!

### Flight Sim Toolkit - Final Update

Besitzer des Flight Sim Toolkit werden sich über dieses Update freuen. Kopieren Sie die entpackten Dateien in das VSTTOOLS-Verzeichnis und lesen Sie vor Gebrauch unbedingt die dazugehörigen Text-Dateien durch. Einige der neuen Features umfassen eine verbesserte Gegner-Intelligenz, Nutzung von Torpedos, Flugzeugträger-Landungen, Konstruktion von Bombern und das verbesserte Flugmodell.

### Hardball 5 Version 5.11

Dieser Patch besteht aus mehreren neuen Dateien, die in Ihr bestehendes VB5-Verzeichnis kopiert werden müssen und die bereits existierenden Dateien HB5.EXE, HB5SER.EXE, EMPTY.HB5 und DRVLIST.BIN ersetzen. Bitte beachten Sie, daß dieser Vorgang bei jeder Neu-Installation von Hardball 5 wiederholt werden muß! Weitere Informationen enthält das mitgelieferte Text-File.

### Harpoon Classic Version 1.55d

Mit diesem Patch läßt sich jede Fassung des Strategiespiel-Klassikers Harpoon Classic für Windows (V 1.5) auf die aktuelle Version 1.55d updaten. Des weiteren beinhaltet dieses Utility den Windows-Szenario-Editor, der einfach mit dem Windows-Menüpunkt "Datei/Ausführen" bzw. "Start/Ausführen" aufgerufen wird.

### Mechwarrior 2 Version 1.1

Der Patch behebt einige Bugs in der Version 1.0 von Mechwarrior 2. Unter anderem funktioniert das Programm nun problemlos mit Windows 95 und bietet eine erweiterte Unterstützung von Joysticks. Diesen Patch benötigen Sie allerdings nur dann, wenn die Datei HWZ2.EXE in Ihrem VMECH2-Verzeichnis das Datum 7-12-95 aufweist.

### NHL Hockey 96 Update

Die HOCKEY.EXE-Datei ersetzt die alte Version und behebt eine Reihe von technischen Schwierigkeiten (insbesondere System-Abstürze und Probleme beim Speichern von Spielständen) der edlen Eishockey-Simulation von EA Sports. Löschen Sie die bestehenden Daten von der Festplatte, installieren Sie das Spiel wie im Handbuch beschrieben und überschreiben Sie dann die HOCKEY.EXE-Datei.

### The Hive V1.01

Bei Trimark hat man erkannt, daß der Schwierigkeitsgrad des Action-Shooters The Hive etwas zu hoch angesetzt ist. Dieses Update des EXE-Files macht das Spiel etwas leichter. Lesen Sie die README-Datei für nähere Informationen.



## Command & Contact

Mit unserem Aufruf, sich an einer Kontakt-Aktion für Modem-Spiele zu beteiligen, haben wir bei unseren Lesern anscheinend offene Türen eingerannt. Bereits vier Tage nachdem die letzte Ausgabe der PC Games in den Ladenregalen stand, hatten wir schon Meldungen von über vierzig Teilnehmern bei uns vorliegen. Leider ließ uns der frühe Redaktionsschluß diesmal auch nicht viel mehr Zeit als diese paar Tage. Die untenstehende Liste ist deshalb nur derjenige Teil aller Einsendungen, die noch vor Redaktionsschluß ankamen.

Also, wir machen das jetzt anders: da die Resonanz auf die Command & Contact-Aktion höher war als wir erwartet haben, wird ab heute diese Rubrik zu einem festen Bestandteil der PC Games gemacht. Und da sich nicht jeder Spieler für Command & Conquer begeistern kann, wird das Spektrum auf sämtliche Modem-taugliche Spiele erweitert. Dankbar wären beispielsweise Warcraft 2, Wing Commander Armada, Indy Car Racing oder Formula One Grand Prix. An einem gesonderten Menüpunkt auf der PC Games CD-ROM wird jetzt bereits gearbeitet. Einen gesonder-

ten Aufruf wird es in Zukunft dann auch nicht mehr geben, denn Sie können jederzeit in die Aktion einsteigen bzw. auch wieder aussteigen. Spieler, die nicht mehr in unserer Telefonliste genannt werden wollen, bitten wir in diesem Fall um eine kurze Benachrichtigung in Form einer Postkarte. Wenn Sie mitmachen möchten, senden Sie einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen, Ihrer Telefonnummer und dem/den von Ihnen bevorzugten Modem-Spiel(en) an:

Computec Verlag  
Kennwort "Command & Contact"  
Isarstr. 32-34  
90451 Nürnberg

Bevor wir die Telefonnummer eines Teilnehmers veröffentlichen, wird er/sie von uns zurückgerufen.

*Folgende PC Games-Leser suchen noch Mitspieler für C&C-Modem-Duelle:*

### Postleitbereich 0

Jörg David	Lehmann Winkler	04347 Leipzig	0341/2324915
		06773 Gräfenkainichen	034953/22488

### Postleitbereich 1

Sebastian Danny Christian	Pichlmayer Radtke Walter	12101 Berlin	030/7859942
		13467 Berlin	030/4046639
		13509 Berlin	030/4327799

### Postleitbereich 2

Nils Matthias Ulf	Wohlgemuth Fackenberg Stieling	21635 Jork	04162/5972
		25421 Pinneberg	04101/512582
		26160 Bad Zwischenahn	04403/2288

### Postleitbereich 3

Udo Oliver M. Hanno Daniel	Schlegelgrell Kümmel Forthans Brammerls	31812 Bad Pyrmont	05281/620582
		31812 Bad Pyrmont	05281/17820
		33449 Langenberg	05248/348
		38350 Helmstedt	05351/9717

### Postleitbereich 4

Alex Nico Bodo Frank	Essing Rizzo Kierstein Hähmann	40668 Meerbusch	02150/700443
		44789 Bochum	0234/706680
		45143 Essen	0201/619529
		48151 Münster/Westf.	0251/218384

### Postleitbereich 5

Andreas Erik Michael	Herweg Kranz Kamper	51373 Leverkusen	0214/48275
		52353 Düren	02421/981541
		53227 Bonn	0228/468667

### Postleitbereich 6

Ivica Tim Wolfram Christoph Johannes Kai	Orsolic Renner Wallensah Werny Herlitze Ruth	60487 Frankfurt	069/70790475
		64839 Münster	06071/32051
		66121 Saarbrücken	0681/812385
		66333 Völklingen	06898/851286
		66509 Rieschweiler	06336/1490
		66583 Elversberg	06821/79706

### Postleitbereich 7

Sebastian Marcel Frank Rainer Rico Axel	Hensel Schuhknecht Erzfald Rummeler Steinhilber Vossler	70378 Stuttgart	0711/537585
		71563 Affalterbach	07144/332473
		72108 Rottenburg-Erzgenzingen	07457/5652
		72818 Mögglingen	07124/40144
		75015 Bretten	07252/80189
		78532 Tuttlingen	07461/76188

### Postleitbereich 8

N. Alex Roland Lorenz Norbert Steffen	Unterguggenberger Huber Stegmann Dabler Lichtenacker Lindner	82008 Unterhaching	089/619142
		82069 Hohenschäftlarn	08178/3143
		82140 Olching	08142/3142
		82211 Herrsching	08152/6936
		86159 Augsburg	0821/586066
		89155 Erbach	07305/4274

### Postleitbereich 9

Matthias Torben Stefan Stefan	Müller Jakob Vorleitner Ruder	90459 Nürnberg	0911/441015
		90469 Nürnberg	0911/4802800
		91438 Bad Windsheim	09841/4172
		94227 Zwiesel	09922/2296

### Nachbarstaaten

Andreas Peterschelka	A-1040 Wien	0222/5812057
----------------------	-------------	--------------



## CD-ROM-GAMES

## CD-ROM-GAMES

LE OF ARKS - KOMPL DT	39.95
ASTER 2 KOMPL DT	39.95
JM 2 (INCL EWJ 1) DT. ANL #	59.95
X 1 (INCL DT OF WAR -	69.95
DT - ANLEUNG	79.95
- THE PLAGUE-	79.95
OLDER TR LOGY 1-3 KOMPL DT	79.95
ENBAL-	79.95
OLDEN GOLD DT. HANDB.	79.95
UCK KOMPL. DEUTSCH	79.95
GOLD EDITION INCL SCENERY 2	39.95
ST COLL. INCL DUNGEON HACK,	
INCL LIMITED ADVENTURES	
MPRE	39.95
ING KOMPL. DEUTSCH	39.95
LOGY KOMPL DT	39.95
R 96 KOMPL DT	39.95
CCER INCL. GRAVS GAME PAD	49.95
OURS KOMPL DT	49.95
MANDER 11 KOMPL. DEUTSCH	49.95
THE AMERICAN INCL KOMPL DT	49.95
2 INCL F19 STEALTH FIGHTER	39.95
IGHT SIM TOOL KIT	39.95
M/ED KOMPL DT	89.95
TOR 51 KOMPL. DEUTSCH	89.95
TOR 11 INCL CENRY HAWAII	89.95

GRAND PRIX 2 KOMPL. DT 4	99,9
EN - INTERPLAY -	95,9
ARKAS DT AM	28,9

THE TROUBLE IN 65 SEASON	85
TOTAL KOMP. DT	86
COLLECTON - 2 BEAST WITHIN - W	87
PROJECT ANATOMY/HUMANANS	88
2.5 BERRA (GRAND) NI K D	89
PLEET DT	90
MANAGER (WINTER) KOMP. DT	91
DELUXE MULTIMEDIA EDITION	92
KOMP. DT	93
WIGHT & MAGIC	94
READERS KOMP. DT	95
1914 - 1915 CLASSIC KOMP. DT	96
2.5 SAGA - KOMP. DT	97
LEUEN LEVELS KOMP. DT	98
ADVENTURE KOMP. DT	99
CAPPUCCINO	100
RACING II	101
DT	102
DT	103
THE DESERT - 5 BIEBLE	104
WINTER (SUPER) KOMP. DT	105
NEONIC DT AND L	106
DT GLASS	107
DT	108
DT	109
DT	110
DT	111
DT	112
DT	113
DT	114
DT	115
DT	116
DT	117
DT	118
DT	119
DT	120
DT	121
DT	122
DT	123
DT	124
DT	125
DT	126
DT	127
DT	128
DT	129
DT	130
DT	131
DT	132
DT	133
DT	134
DT	135
DT	136
DT	137
DT	138
DT	139
DT	140
DT	141
DT	142
DT	143
DT	144
DT	145
DT	146
DT	147
DT	148
DT	149
DT	150
DT	151
DT	152
DT	153
DT	154
DT	155
DT	156
DT	157
DT	158
DT	159
DT	160
DT	161
DT	162
DT	163
DT	164
DT	165
DT	166
DT	167
DT	168
DT	169
DT	170
DT	171
DT	172
DT	173
DT	174
DT	175
DT	176
DT	177
DT	178
DT	179
DT	180
DT	181
DT	182
DT	183
DT	184
DT	185
DT	186
DT	187
DT	188
DT	189
DT	190
DT	191
DT	192
DT	193
DT	194
DT	195
DT	196
DT	197
DT	198
DT	199
DT	200

## Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

$$M_0 = Fr. 9^{00} - 13^{00} + 13^{30} - 18^{00}.$$
Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

100

## sand in Österreich

63/20 47 • Fax 027 63/20 31

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

ungsmodus: DM :  $\delta S = DM \times 8$

## CD ROM GAMES

[illegible]

# CHARTS

## Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Star Wars Exclusiv	LucasArts	2
2	3	Command & Conquer	Virgin	2
3	neu	The Need for Speed	Electronic Arts	1
4	neu	NHL Hockey 96	Electronic Arts	1
5	neu	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
6	neu	Megapack 3	diverse	1
7	neu	Caesar 2	Sierra	1
8	neu	3D Ultra Pinball	Sierra	1
9	neu	ran Soccer	Greenwood	1
10	-	Battle Isle 3	Blue Byte	1

## Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	1	Hugo	ITE	6
2	4	Hanse - Die Expedition	Ascon	6
3	-	SimCity 2000	Maxis	1
4	neu	Das Dschungelbuch	Virgin	1
5	13	Der König der Löwen	Virgin	1
6	2	Bling!	Magic Bytes	5
7	5	Die Siedler	Blue Byte	6
8	9	Hattrick	Ikarion	4
9	7	Pinball Fantasies II	21st Century	5
10	18	Simon the Sorcerer II	Adventure Soft	1

## Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	neu	Rebel Assault 2	LucasArts	1
2	1	Command & Conquer	Westwood/Virgin	2
3	9	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	2
4	8	NHL Hockey 96	Electronic Arts	2
5	5	Ascendancy	The Logic Factory	3
6	2	Star Trek - Next Generation	Spectrum Holobyte	3
7	6	The Need for Speed	Electronic Arts	2
8	4	Vollgas	LucasArts	2
9	3	NBA Live 95	Electronic Arts	3
10	neu	Warcraft 2	Blizzard	1

## Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	2	Bling	Magic Bytes	5
2	8	Das Dschungelbuch	Virgin	2
3	neu	Zoop	Viacom New Media	1
4	neu	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	1
5	3	Crusade	Greenwood	2
6	neu	Worms	Team 17	1
7	4	SimCity Urban Renewal	Maxis	2
8	10	Per.Oxyd	Dongleware	2
9	5	Dungeon Master 2	Interplay	3
10	7	Psycho Pinball	Codemasters	3



Preisliste  
anfordern!  
kostenlos u.  
unverbindlich.



# Software-Versand

**Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 • 46485 Wesel**

**Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!**  
Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde • Fußgängerzone Herrmannstraße 49/  
Ecke Hörder Rathausstraße • Tel.: (02 31) 43 27 63  
61169 Friedberg • Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 • Tel.: (0 60 31) 7 20 50

**Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0**

**Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!**  
**Fax: (02 81) 9 52 98-10**  
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

**Alle Leihen nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!**

CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM		
7th Guest	DA	24,99	Lost Eden	DV	74,99	The Dig	EV	67,99
11th Hour	DV	89,99	Mad TV 2	DV	74,99	The Dig	DV	1,99
3 D Lemmings	DA	87,99	Made in Germany Comp.	DV	74,99	The Hive	DV	79,99
3 D Pinball	DA	64,99	l'Art enl'Art:	DV	59,99	Theme Hospital	DV	1,99
Alien Odyssey	DA	69,99	o Anstoss			Theme Park + Transport -		
Alien	DA	69,99	o Battle Isle 2			Tycoon	DV	54,99
Alone i.t. Dark Welt 1+2+3	DV	59,99	o Das schw. Auge 2			Thunderhawk 2	DV	54,99
Anvil of Dawn	EV	x67,99	o Magic Carpet 2	DV	79,99	Thunderscape	DV	69,99
Apache Longbow	DV	74,99	o Mechwarrior 2 Data	DV	74,99	Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Aspen	DV	79,99	o Mission Lords	DV	79,99	Tik	DV	84,99
Batman Forever	DV	x84,99	o Mission Critical	DA	74,99	Top Gun - Fire at Will	DV	x99,99
Battle Beast	DV	69,99	o Monopoly	DV	64,99	Torin's Passage	DV	79,99
Battle Isle 3	DV	77,99	o Mortal Coil	DV	59,99	Transp Tycoon del.	DV	84,99
Battle Team Classic	DV	24,99	o Myst / voll deutsch	DV	64,99	Trivial Pursuit	DV	74,99
Beneath t. Steel Sky	DV	24,99	o NASCAR Racing	DA	79,99	Turrican 2	DV	54,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	o Nascar Track Pack	DA	84,99	UFO - Master o.Onom	DV	49,99
Bling	DV	59,99	o NBA Jam Tournem.	DA	59,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Bliefuß	DV	54,99	o NBA Live 96	DA	79,99	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Braindead 13	DV	64,99	o Need for Speed	DV	79,99	Virtual Karts	DV	1,99
Bunied in Time	DV	74,99	o NHL Hockey 94	DA	29,99	Voligas	DV	79,99
Burning Steel 4	DV	69,99	o NHL Hockey 96	DV	79,99	Warcraft 2	DV	74,99
Cesar 2	DV	74,99	o Panzergeneral 2	DA	69,99	Warhammer/Dark Cru	DV	69,99
Caribbean Desaster	DV	84,99	o PGA Tour Golf 96	DA	79,99	Werewolf vs Comanche	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	o Phantasmagoria	DV	84,99	Westwood Compilation:	74,99	
Championship Manager 2	DV	x89,99	o Pinball Illusions	DA	59,99	o Dune 2	DV	
Chevy ESC von FS	DV	67,99	o Pitfall	DV	74,99	o Kyrandia I bis 3	DV	
Civilization	DV	34,99	<b>Lösungshilfe</b>			o Lands of Lore	DV	
Command & Conquer	DV	89,99	<b>Hint Shop ab 19,99</b>			o Wetland	DA	59,99
Command Arms o t Deep	DV	74,99	<b>Magic Line ab 12,50</b>			o Willi Lembicks Manager	DV	59,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	<b>Pole Position</b>			o Wing Com 2+Data	DA	34,99
Cyberia 2	DV	x87,99	<b>Police Quest - SWAT</b>			o Wing Commander 4	DV	97,99
Cyberspeed	DV	69,99	<b>Police Quest - SWAT</b>			o Wipeout	DA	87,99
Darker	DA	74,99	<b>Privateer - Data</b>			o Woodruff / Goblins 4	DV	74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	<b>Pro Pinball-The Web</b>			o Worms	DV	64,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	<b>Psycho Pinball</b>			o WWF 2 Wrestling	DA	84,99
Das schwarze Auge 3	DV	69,99	<b>Q - Pop</b>			o X-Com Terror f.D.	DV	87,99
Dawn Patrol	DV	29,99	<b>RAN Soccer</b>			o X-Wing/deutsch	DV	69,99
Dry of Tentacle	DV	34,99	<b>RAN Trainer 1</b>			o "Z"	DA	x55,99
Der Druidenkreis	DA	64,99	<b>Raven Project</b>			<b>Noch'n paar Schnäppchen</b>		
Der Patzinger	DV	39,99	<b>Rebel Assault</b>			o Aces over Europe	DA	19,99
Der Planer 2	DA	74,99	<b>Rebel Assault 2</b>			o Bureau 13	DV	19,99
Der Talsmann	DV	69,99	<b>Red Ghost</b>			o Dark Universe	DV	19,99
Destruction Derby	DA	87,99	<b>Riddle of Master LU</b>			o Goblins 1 + 2	DV	19,99
Die Siedler 1 / jetzt CD	DV	34,99	<b>Rise o. t. Robots 2</b>			o Heil	DV	24,99
Die Siedler 2	DV	x77,99	<b>Rivers of Dawn</b>			o History Line 14 - 18	DV	29,99
Dime City	DV	79,99	<b>Scavengers</b>			o Inca 1	DV	19,99
Dune 2	DV	29,99	<b>Schleichfahrt</b>			o Jurassic Park	DV	19,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99	<b>Sea Legends</b>			o Lost in Time	DV	19,99
Dungeonmaster 2	DV	84,99	<b>Sens.World o.Soccer</b>			o Return to Zork	DV	29,99
Earthworm Jim	EV	64,99	<b>Shanghai Great Moment</b>			o Soccer Kid	DV	19,99
Earthworm Jim	DA	1,99	<b>Shannara</b>			o Space Quest 4	DV	19,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99	<b>Shivers</b>			o T.F.X.	DV	29,99
Fade to Black	DV	84,99	<b>Silent Hunter</b>			<b>Diese Angebote solange Vorrat reicht.</b>		
Fatal Racing	DA	64,99	<b>Sim City Enhanced</b>			<b>ZUBEHÖR</b>		
FIFA Soccer 96	DV	79,99	<b>Sim City 2000 Compil</b>			o Logit.Wingm. extrem	89,99	
Fighter DustII	DA	67,99	<b>Sim Isle</b>			o Gravis Analog Pro	56,99	
Flight o. Amaz. Queen	DV	79,99	<b>Sim Tower</b>			o Gravis Game Pad	39,99	
Flugsimulator 5.1	DV	109,99	<b>Sim Tower</b>			o Gravis Eliminator Card	39,99	
Form One Gr.Priz 1	DA	34,99	<b>Sim Tower 2</b>			o Gravis Firebird	119,99	
Form One Gr.Priz 2	DV	x99,99	<b>Sim Tower 3</b>			o Gravis Phobis	179,99	
Frankenstein I.E.E.s.t.M.	DA	89,99	<b>Sim Tower 4</b>			o Suncoo Jost.F15 Hawk	145,99	
FX - Fighter	DA	74,99	<b>Space Marines</b>			o Suncoo Jost.F15 Raptor	209,99	
Gambler Night 2	DV	79,99	<b>Space Quest 6</b>			o Suncoo Jost.F15 Tacton	239,99	
Gene Wars	DV	79,99	<b>Star Trek 1 / 25th Anniv</b>			<b>Thrustmaster Produkte:</b>		
Grand Prix Manager	DA	84,99	<b>Star Trek 3/Final Unity</b>			o Joytick Flight 2	149,99	
Heart of Darkness	DV	x87,99	<b>Star Trek 4/GeneA.</b>			o Joytick Flight Pro	239,99	
Heroes of Might & Mag.	DA	74,99	<b>Steel Panther</b>			o Joytick F 16	199,99	
History Line 14-18	DV	29,99	<b>Stonekeep</b>			o Mark II Wappon Contr. Sys	199,99	
Hugo 3	DV	64,99	<b>Strike Com. alle Data's</b>			o Lenkrad T 2 incl. Gas und	239,99	
In the 1st Degree	DA	74,99	<b>Superkarts</b>			o Bremspedale/Neue Qualität	239,99	
Indy Car Racing	DA	24,99	<b>Syndicate 1 - Data</b>			o Paddler für Flugsimul.	219,99	
Indy Car Racing 2	DA	74,99	<b>Syndicate 2 / Wars</b>			<b>Probleme ??</b>		
Jagged Alliance	DV	89,99	<b>System Shock</b>			<b>Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&amp;Play Hotline anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.</b>		
Kings Quest 7	DV	79,99	<b>Terminator Future Shock</b>			<b>Hotline 0281-9529813</b>		
Lands of Lore 1	DV	34,99	<b>TFX Euroflight</b>			<b>Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.</b>		

**Sony Play Station**  
mit Game Pad  
**585,-**

Wir führen auch Play-Station Spiele.  
Bitte fragen Sie nach.

**Im Sortiment:**  
**Verkauf - Videos**  
**ab 29,99**

**Warcraft 2**  
deutsche Version  
**74,99**

**Wing Commander 4**  
deutsche Version  
**97,99**

**Police Quest SWAT**  
deutsche Anleitung  
**69,99**

**Torin's - Passage**  
deutsche Version  
**79,99**

**Panzer - General 2**  
deutsche Anleitung  
**69,99**

**Steel - Panther**  
deutsche Version  
**69,99**

**Der Druidenkreis**  
deutsche Version  
**64,99**

**Probleme ??**  
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call&Play Hotline anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.  
**Hotline 0281-9529813**  
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

**Händleranfragen erwünscht**

DV= Spiel und Anleitung deutsch • DA = Anleitung deutsch  
EV= voll englisch • i.V.= in Vorbereitung  
x= Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt  
Für Druckfehler keine Haftung! Ladenpreise variieren.

**Versandbedingungen:**  
Ab DM 250,- Portofrei • Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)  
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr  
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

# RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

## Die besten Spiele im Überblick

### Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

- 1. Rebel Assault 91%
- 2. Cyberia 90%
- 3. Creature Shock 90%
- 4. Psycho Pinball 87%
- 5. FX Fighter 87%
- 6. Pinball Fantasies 86%
- 7. Silverball 85%
- 8. Prototype 84%
- 9. Jurassic Park 82%
- 10. MegaRace 82%

### 3D-Action

Obwohl Magic Carpet 2 eindeutig besser ist als sein Vorgänger, erreicht es nach aktuellen Gesichtspunkten ebenfalls eine Wertung von 92%.

- 1. XXXXXX 94%
- 2. Descent 92%
- 3. Magic Carpet 2 92%
- 4. Magic Carpet 92%
- 5. System Shock 90%
- 6. Hi-Octane 89%
- 7. XXXX 90%
- 8. Mechwarrior 2 88%
- 9. XXXX 2 85%
- 10. Shadow Caster 82%

### Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

- 1. Ultima 8 - Pagan 94%
- 2. Ultima Underworld 2 93%
- 3. Ultima 7 - Serpent Isle 92%
- 4. Lands of Lore 88%
- 5. DSA 2 86%
- 6. Menzoberranzan 85%
- 7. Might & Magic 4 84%
- 8. Dark Sun - Shattered Lands 84%
- 9. The Elder Scrolls 82%
- 10. Wizardry 7 81%

### Adventures

Master Lu macht seinem Namen alle Ehre und landet auf Platz 3. Charmebolzen Chewy bietet Puzzles und Grafik im Tentacle-Stil - Rang 7 für Blue Byte!

- 1. Day of the Tentacle 92%
- 2. Sam & Max 91%
- 3. The Riddle of Master Lu 90%
- 4. Indiana Jones 4 90%
- 5. Simon the Sorcerer 2 89%
- 6. King's Quest 7 88%
- 7. Chewy - Escape from F5 87%
- 8. Discworld 87%
- 9. Simon the Sorcerer 86%
- 10. Gabriel Knight 86%

### Jump & Run

Das erste echte Windows 95-Spiel katapultierte sich ohne Probleme auf Platz 1 seines Genre. Wir hoffen, daß nach Pitfall dieser Schritt auch den anderen neuen 32 Bit-Entwicklungen gelingt.

- 1. Pitfall 90%
- 2. Aladdin 89%
- 3. Cool Spot 84%
- 4. Der König der Löwen 79%
- 5. Fury of the Furries 78%
- 6. Gods 78%
- 7. Prehistoric 2 78%
- 8. Flashback 77%
- 9. Zool 76%
- 10. James Pond 2 74%

## Der Bewertungskasten

**SPECS & TECHS**

- Die Auflösung wird unterstützt.
- Die Betriebssysteme werden unterstützt.
- So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).
- Die angegebene Mindestkonfiguration.
- Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

**REQUIREMENTS**

- VGA Tastatur
- SVGA Maus
- CD-ROM 3.1 Joystick
- WIN 95 SoundBlaster
- HD 6 MB General MIDI
- CD 497 MB Audio

**REQUIRED**

- 486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**

- 486SX2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**

- keine Multiplayer-Option

**RANKING**

Adventure

- 65%
- 65%
- 45%
- 39%

**Spiele**

- deutsch
- deutsch
- Cryo
- ca. DM 120,-
- gut

Die Eingabegeräte werden akzeptiert.

Die Soundstandards werden unterstützt.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels.

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.



## Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol Platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

► 1. Strike Commander	94%
► 2. TFX	92%
► 3. Dawn Patrol	90%
► 4. Flight Unlimited	88%
► 5. Falcon 3.0	87%
► 6. Pacific Strike	87%
► 7. Comanche	85%
► 8. F15 Strike Eagle 3	85%
► 9. Aces of the Pacific	84%
► 10. 1942 - PAW	82%

## Simulationen

Nicht nur Komplexität und Realitätsnähe sprechen für das benutzerfreundliche Capitalism - Englisht Software hat sich Platz 7 redlich verdient.

► 1. SimCity 2000	93%
► 2. Hattrick	91%
► 3. BMH	91%
► 4. Anstöß	89%
► 5. Biingl	87%
► 6. Anstöß - World Cup	87%
► 7. Capitalism	87%
► 8. Theme Park	86%
► 9. Oldtimer	85%
► 10. Mad News	84%

## Rennspiele

Für seine wirklich realistische Landschafts- und Fahrzeugdarstellung wurde The Need for Speed mit dem dritten Platz in unserer All-Time-Hitliste belohnt.

► 1. Indy Car Racing	89%
► 2. Formula One Grand Prix	87%
► 3. The Need for Speed	85%
► 4. Super Karts	84%
► 5. Nascar Racing	80%
► 6. Car & Driver	78%
► 7. Stone Racers	76%
► 8. Lotus - Ultimate	70%
► 9. Rally	69%
► 10. Grand Prix Unlimited	65%

## Strategiespiele

Hardcore-Strategen dürfen ab sofort die Steel Panthers von SSI herunkommandieren, die gerade noch den Sprung in unsere „Hall of Fame“ geschafft haben.

► 1. Colonization	93%
► 2. Ascendancy	92%
► 3. CivNET	91%
► 4. Civilization	90%
► 5. Command & Conquer	90%
► 6. Jagged Alliance	90%
► 7. Battle Isle 3	90%
► 8. Battle Isle 2	90%
► 9. 3D Lemmings	87%
► 10. Steel Panthers	86%

## Sportspiele

Electronic Arts rauscht mit seinen gelifteten Bestsellern (erkennbar am Zusatz „96“) in die Charts - NHL Hockey und PGA Tour Golf werden die Fans nicht enttäuschen.

► 1. NBA Live	93%
► 2. Action Soccer	91%
► 3. FIFA Soccer	91%
► 4. Lethal Super Soccer	90%
► 5. NHL Hockey 96	89%
► 6. Links 386 Pro	89%
► 7. Virtual Pool	89%
► 8. PGA Tour Golf 96	87%
► 9. Hardball 4	87%
► 10. Empire Soccer	85%

## Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

► 1. Wing Commander 3	96%
► 2. Privateer	92%
► 3. X-Wing	90%
► 4. Inferno	90%
► 5. Tie Fighter	85%
► 6. Star Crusader	82%
► 7. Frontier: Elite 2	81%
► 8. Wing Commander 2	81%
► 9. Wing Commander Armada	75%
► 10. Starlord	70%

## Double Touch

Kurfürstenstraße 51 a • 46399 Bocholt • Tel/Fax 02871/222135

Software - Haus Bocholt

HAMMERHART - GÜNSTIG!

### PC-Spiele

1942 Pacific Air War	66.95
3 Games Creation System	75.95
A/V Networks	78.95
Action Soccer	69.95
AH - 640 Longbow	82.95
AI Unser Jr. Arcade Racer f. Win 95	54.95
Aleddin (3,5" Disk)	67.95
Albion	76.95
Alien Breed / Tower Assault	58.95
Allen Legacy	68.95
Aliens	72.95
Apache Longbow	72.95
Archibald Applebrooks Abenteuer	68.95
Ascendancy	84.95
Asterix	64.95
Battle Beast	69.95
Battle Isle 3	77.95
Beavis & Butthead	64.95
Bermuda Syndrome	74.95
Bling	67.95
Bundesliga Manager Hattrick	69.95
Bundesliga Manager Hattrick Supp	47.95
Burning Steel 3	47.95
Capitalism	72.95
César 2	83.95
Chewy Flucht von F5	67.95
Chessmaster 4000 Turbo	37.95
Christoph Kolumbus	39.95
Classic Labyrinth of Time	32.95
Classic NHL Hockey '94	32.95
Classic PGA Tour Golf	32.95
Classic Populous 2 / Powermonger	32.95
Classic Privateer	32.95
Classic Pun Scorable	58.95
Classic Shadow Caster	32.95
Classic Space Hulk	32.95
Classic SSN Seawolf	32.95
Classic Strike Commander	32.95
Classic Syndicate	32.95
Classic Ultima Underworld I & II	32.95
Classic Ultima Underworld VII	32.95
Classic Wing Amada	32.95
Classic Wing Commander II	32.95
Colonization	46.95
Command & Conquer	82.95
Comanche vs. Werewolf dt.	75.95
Comanche vs. Werewolf e	69.95
Crusader - No Remorse	82.95
Cyberpursuit f. W95	72.95
Das Deuchelbuch	56.95
Death or Glory (3,5" Disk)	71.95
Der Planer 2	76.95
Der Reeder	72.95
Destruction Derby	88.95
Die Siedler (3,5" Disk)	48.95
Die total verrückte Rallye	38.95
Discworld	79.95
Dune 2	36.95
Dune 2	82.95
Dungeon Keeper	77.95
Dungeon Master 2	77.95
Earth Siege	79.95
Elite 3 - 1st Encounters	76.95
Extreme Pinball	71.95
F-14 Fleet Defender Gold	44.95
Fatal Racing	69.95
FIFA Soccer '96	79.95
Flight Commander 2	71.95
Flight of the Amazon Queen	77.95
Flight Simulator 3 1 dt.	99.95
Flight Unlimited	84.95
Formula 1 Grand Prix 2	92.95
Frankenstein	86.95
FX Fighter	74.95
Genius 2 - Schach	79.95
Grand Prix Manager	83.95
Hattrick 1 (CD + Disk Version)	74.95
Hell	24.95
Heroes of Might + Magic	76.95
Hexen	76.95
High Seas Trader	59.95
History 1914-1918	62.95
Hugo 3	59.95
Human Recall	74.95
Indy Car Racing	24.95
Jagged Alliance	74.95
Kyrydas Quest 1-6	39.95
King's Quest 7	69.95
Kyrydas & Die Däbe der Nacht	56.95
KON TIKI - Thor Heyerdahl	64.95
König der Löwen (3,5" Disk)	59.95
Kyrydas 3 - Malcolm's Revenge	75.95
Larry Edition 1-6	74.95
Last Dynasty	75.95
Lemmings 3D	88.95

Little Big Adventure	74.95
Lords of Midnight	69.95
Lords of Midnight	87.95
Lost Eden	74.95
Magic Carpet 2	79.95
Maniac Mansion 2	34.95
Mame Fighters '96	48.95
Mechwarrior 2	74.95
Microcosm S	34.95
Monkey Island 1 S	38.95
Monkey Island 2 S	39.95
Monopoly	72.95
Myst	72.95
Nascar Racing	76.95
NBA Live '96	BV
NBA Jam Tournament Ed.	86.95
Need for Speed	78.95
NHL Hockey '96	79.95
Panzergeneral	49.95
Panzergeneral 2 f. W95	74.95
Patricius Classic	44.95
Perfect General 2	69.95
PGA Tour Golf '96	79.95
Phantasmagoria	82.95
Pinball Illusions	61.95
Pirates Gold S	42.95
Poker Party	54.95
Pole Position	BV
Police Quest 4	81.95
Power Up!	49.95
(Gr Prix, F15, Pirates Gold)	49.95
Primal Rage	76.95
Prototype	78.95
Psycho Pinball	87.95
RAN Soccer	76.95
RAN Trainer 2	72.95
Revenloft 2	44.95
Rebell Assault 1	39.95
Rebell Assault 2	74.95
Rise of the Robots	58.95
Rugby World Cup '95	75.95
Silent Hunter	72.95
Sim City Enhanced S	24.95
Sim City 2000 + Data	89.95
Sim Isle	79.95
Sim Tower dt.	78.95
Simon the Sorcerer 1	37.95
Simon the Sorcerer 2	76.95
Simulation Compilation	58.95
Skaphander	61.95
Slipstream 5000	59.95
Space Marines	69.95
Space Quest 6	76.95
Sport Compilation (FIFA Soccer	
PGA Golf, F1 Grand Prix)	64.95
Star Trek - A Final Unity	90.95
Star Trek Omnipedia	72.95
Steel Panthers	72.95
Strategic Compilation	58.95
Stonekeep	83.95
Subwar 2050 + Mission	84.95
Sukhol SU27	72.95
Super Karts	84.95
System Shock	63.95
Talisman	89.95
Terra & Mission IQ	74.95
Theme Park+Transp. Tycoon	59.95
The Dig	72.95
The Raven Project	72.95
Thundercape	72.95
Tie Fighter Enhanced Ed.	68.95
Time Gate	77.95
Top Gun - Fire at Will	94.95
Transport Tycoon Deluxe	83.95
Ultra 3D Pinball	68.95
US Navy Fighters	79.95
USS Ticonderoga	72.95
Virtual Karts	82.95
Virtual Pool	79.95
Vollgas	82.95
Wacky Wheels	54.95
Warcraft 2	79.95
Warlord 2 Deluxe	77.95
Wetland	72.95
Whales Voyage 2	76.95
Wing Commander 3	84.95
Wing Commander 4	94.95
Wings of Glory	49.95
Woodruff	76.95
Worms	69.95
WWF WrestleMania	86.95
X-Wing Collection	72.95

S=Sonderposten!  
BV=Bitte vorbestellen.

### Händleranfragen erwünscht!

Versand per Nachnahme (+9 DM) oder Vorkasse (+4 DM). Bei Nichtannahme wird 20 DM Schadenersatz berechnet. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.





# Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

*Top Hard Ware zu Top Preisen*

**Preise und  
Aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!**



## MG Millennium

64 Bit Technologie  
Bis 6 MB RAM aufrüstbar  
Bis drehzahlungs-frequenz bis 200 Hz  
Optimierte 32-Bit VGA für maximale  
Dos Performance  
Echtzeit 3D  
Hardware  
Beschleunigung

## Mainboards

GB586ATE/P  
ASUS SP3  
ASUS P55TP4XE  
ASUS P55TP4XE

256 KB synchron  
DX4 PCI/VLB 256KB EIDE 2SPG  
256 KB asynchron  
256 KB synchron

369.-  
247.-  
406.-  
438.-

## EIDE Festplatten

WD AC2850  
WD AC21000  
WD AC31600  
Maxtor 71626AP  
Seagate Deathlon  
Quantum Fireball

850 MB  
1000 MB  
1600 MB  
1626 MB  
1 GB/1,6 GB/2,1 GB  
1280 MB

329.-  
373.-  
505.-  
555.-  
a.A.  
430.-

## SCSI Festplatten

Quantum Fireball  
Quantum Capella  
Quantum Atlas  
Quantum Grand Prix  
Quantum Atlas  
Conner CFP1060S  
Conner CFP2107S  
Conner CFP4207S

1080 MB  
2216 MB 8.5 ms  
2150 MB 8 ms  
4250 MB 8 ms  
4300 MB 8 ms  
1060 MB  
2147 MB 8.5 ms  
4294 MB 9 ms

417.-  
1067.-  
1241.-  
1850.-  
1947.-  
458.-  
1103.-  
1738.-

## EIDE Controller

EIDE VLB  
EIDE VLB  
Side Junior Pro

VLB 2SPG  
VLB 2SPG FIFO  
VLB 2SPG FIFO BIOS

39.-  
48.-  
104.-

## SCSI Controller

NCR 810  
Adaptec 2940  
Adaptec 2940W

SCSI-2, PCI  
SCSI-2, PCI  
Wide-SCSI PCI KIT

108.-  
354.-  
570.-

## CPU's

AMD-OX4 120  
Pentium 90  
Pentium 100  
Pentium 120  
Pentium 133

173.-  
421.-  
522.-  
680.-  
882.-

## Speichermodule

4 MB PS/2  
8 MB PS/2  
16 MB PS/2  
32 MB PS/2  
4 MB EDO-RAM  
8 MB EDO-RAM  
16 MB EDO-RAM

a.P. singlesided  
a.P. doublesided  
a.P. singlesided  
a.P. doublesided

195.-  
369.-  
716.-  
1570.-  
220.-  
399.-  
809.-

## Grafikkarten

Diamond Stealth64Video  
Diam. Stealth64Video  
Diam. Stealth64Video3200  
Diam. Stealth64Video3400  
Diamond Edge 3D  
Diamond Edge 3D  
Diamond Edge 3D  
Spea Mirage P64  
Spea Mirage P64Video  
Spea Mercury P64  
Spea Mercury P64Video  
Matrox Millennium  
Matrox Millennium  
2 MB VRAM  
4 MB VRAM  
6 MB VRAM  
ELSA Winner 1000 Trio

1 MB DRAM  
2 MB DRAM  
2 MB VRAM  
4 MB VRAM  
2 MB DRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
4 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM  
2 MB VRAM

276.-  
320.-  
383.-  
382.-  
534.-  
658.-  
804.-  
894.-  
250.-  
280.-  
446.-  
428.-  
446.-  
545.-  
794.-  
570.-  
278.-  
828.-  
207.-

## Terratec Soundkarten

Gold 16 SE  
Gold 16  
Maestro 16 SE  
Maestro 16  
Maestro 32  
Wave System 2 MB  
Wave System Pro 4 MB

148.-  
178.-  
200.-  
355.-  
530.-  
108.-  
382.-

## CD-ROM

Goldstar  
Toshiba XM53028  
TEAC CD56E  
Toshiba 3701B  
TEAC

EIDE 2fach  
EIDE 4fach  
EIDE 6fach  
SCSI 6fach  
SCSI 8fach

111.-  
230.-  
356.-  
a.A.  
a.A.

## Drucker

EPSON Stylus Color IIs  
EPSON Stylus Color II  
EPSON Stylus Pro I/Windows

1095.-  
706.-  
1167.-

## Laserdrucker

EPSON EPL-5200  
EPSON EPL-5600  
EPSON EPL-9000

1401.-  
1722.-  
3043.-

## Netzwerkkomponenten

NE2000 komp. Adapter  
NE2000 komp. Adapter  
SMC Elite-16 Ultra Combo  
SMC EtherPower PCI 8432BT

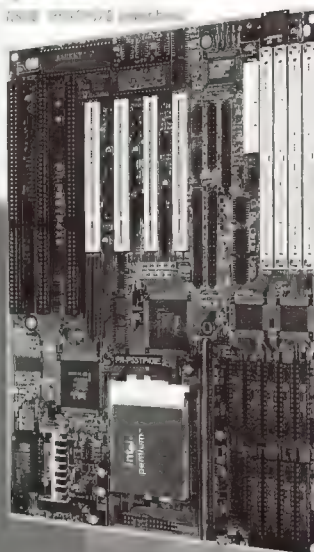
BNC  
BNC/TP  
111.-  
204.-

## WINDOWS 95

CD-ROM VERSION

179.-

409.-DM



## ASUS P5T-P55TP4XE

Revision 02 des Triton Chipsatzes unterstützt 66 MB/s  
PCI-Karten der Zukunft

laut c't-Magazin 10/95

In Sachen PCI- und Memory-Performance lag das P/55TP4XE voll auf der Höhe der Zeit  
Keinerlei Ausfälle, weder bei IDE- noch bei SCSI-Betrieb  
Im Hardwarebereich bestand Asus alle Prüfungen mit Bravour  
Asus liefert Treiber für Windows 95, NT und OS/2

Testbester mit einem zweiten Mainboard  
bewertungs-gleich (nur positiv)

1656.-DM

bei Bestellungen unter  
150.- DM zzgl. 10.- DM

bei Vorkasse 6,50 DM

Preise sind verbindlich, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

tel. 0241 94601-0

Mailbox 0241 94601-50

Fax 0241 94601-60

BTX KAMPS#

Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-19 Uhr

Adresse: 52070 Aachen Wilhelmstraße 77

*Unsere Produktpalette wird ständig aktualisiert.*



## TERRATEC PROHDED A Maestro 32

Die vier fach ausgezeichnete High End Soundkarte ist extrem  
rauscharm mit 90dB Rückkopplungsabstand bringt sie  
absolute CD-Qualität. Unterstützt das ATAPI-IDE Interface  
den Hochgeschw. digitalen Datentransfer der modernen  
CD-ROM Laufwerke

Kompatibel zu folgenden Standards:  
General MIDI  
General Synthesizer Standard (GS)  
Peland MPU-401 kompatibel  
Soundblaster Pro  
Microsoft Sound System 2.0  
WaveShare  
32 MBit (4MB) Rom  
393 Sounds, 8 Drums  
8 Hall- und 8 Chorus-Effekte

Wir vertreiben nur  
Markenprodukte  
Keine Top-ess.  
keine COB

195.-DM

## So erreichen Sie uns:

### Anschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion: PC Games  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg

### CompuServe

100567, 3006 (Oliver Menne)  
100335, 1252 (Thomas Borovskis)  
100546, 3040 (Harald Wagner)

### PC Games Mailbox

Analog: (0911) 9 36 65 50  
Digital: (0911) 9 36 65 55

### Bei Reklamationen

wenden Sie sich an  
Astat Media GmbH  
Reklamation PC Games  
Am Steinacher Kreuz 22  
90427 Nürnberg

### Reklamationshotline

Montag bis Freitag,  
14 bis 18 Uhr  
(09 11) 30 50 30

### Abobefreiung

(09 11) 5 32 51 79

### Verlagsanschrift

Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Innere Croner-Kleit-Straße 6  
90403 Nürnberg

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellvertreter des Chefredakteurs:**  
Christian Müller, Christoph Holowaty

**Leitende Redakteure:** (verantwortlich  
für den redaktionellen Inhalt)  
Oliver Menne, Thomas Borovskis

### Bildredaktion:

Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

### Redaktion Deutschland:

Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Petra  
Maueröder, Hans Ippisch

### Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado  
CompuServe: 73233, 742

### Redaktionsassistent:

Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

### Freie Mitarbeiter:

Christian Späth, Richard Vogler

### Layout:

Alexandra Böhm,  
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,  
Gisela Träger, Hans Ströbel

### Titelgestaltung:

Simon Schmid

### Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:  
Stefanie Geltenpoth

**Produktionsleiter:** Michael Schraut

### Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

### Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### Kopierservice Coverdisk

Astat Media GmbH

### Titel PC Games:

LucasArts/Softgold

### Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahres-  
abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein  
Jahr.

### Anzeigenverkauf

MEDIADEC Medienagentur GmbH i.G.  
Isarstr. 34, 90451 Nürnberg  
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0  
Mobil: (0171) 6213146  
Fax: (0911) 6427860

### Verkauf

Thorsten Szameitat -19  
Wolfgang Menne -43

### Disposition

Tanja Kaiser -32

### Anzeigenleiter

Thorsten Szameitat

### Anzeigenverkauf

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg  
Telefon: (02 03) 3 05 11 -11  
Fax: (02 03) 3 05 11 34

### Verkauf

Thomas Kammer -51  
Oliver Diersmer -54  
Thomas Diel -52

### Disposition

Gregor Ecker -53

### Anzeigenleiter

Thomas Kammer

### verantwortlich für den Anzeigenteil

Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

### Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten je-  
der Art gibt der Verfasser die Zustimmung  
zum Abdruck in den von der Verlagsgrup-  
pe herausgegebenen Publikationen. Eine  
Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentli-  
chung kann nicht übernommen werden.

### Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten  
Beiträge sind urheberrechtlich ges-  
chützt. Jegliche Reproduktion oder  
Nutzung bedarf der vorherigen, schrift-  
lichen Genehmigung des Verlags.

### Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und  
CD-ROM veröffentlichten Programme  
sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren  
oder gewerbliche Nutzung bedarf der  
vorherigen, schriftlichen Genehmigung  
des Verlags. Der Verlag übernimmt kei-  
nerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten  
oder Schäden. Für den Inhalt der Pro-  
gramme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die  
durch die Benutzung der auf CD-ROM  
oder Diskette enthaltenen Programme ent-  
stehen, keine Haftung. Die Programme  
stellen keine Entwicklung des Verlags dar,  
sondern sind Eigentum anderer Hersteller.  
Die Benutzung und Installation der Pro-  
gramme geschieht auf eigene Gefahr.

## Inserentenverzeichnis

Althoff	137
America Online	65
Astat Media	161
Bachler	74
Bigfoot's Games	133
Bischoff & Partner	142
Blue Byte	59
Bomco	2, 3, 9, 11, 13, 53, 55, 180
Brinkmann	19, 157
Buy or Change	57
Call & Play	109
CDV	155
Computec	169, 171, 177
Comsoft	141
CPS Heidack	117
Cross Soft	159
Cybersoft	121
Discount Versand	115
Double Touch	111
DSF	66
Dynamic Soft	51
Electronic Arts	123, 125, 127, 139
Fantasy Productions	73
Gambler-Soft	67
Game-It	149
Gamesworld	73
Gametek	135
Greenwood	31
Groß Elektronik	25
Hint-Shop	29
Jagotec	15
Jöllbeck	173
Joysoft	69
Krieter	133
KuWo Versand	142
Lion Computers	62, 63
M&S Computer	142
Magic Software	173
Maxi-Soft	133
Media Point	40, 41
Micro Fun	119
Mindscape	147, 163, 175
Multimedia Soft	43
Mystic Computer Parts	113
Navigo	179
Okay Soft	137
PC Fun	37
Pearl Agency	153
Philip Morris	39
PSCT Systeme	37
Rosen-Baasch	29
Sierra	35, 115, 117, 119, 167
Softgold	131
Software 2000	143
Software Corner	17
Sony	45, 47
Tsunami	73
UBI Soft	151
Versand 99	71
Viacom New Media	21
Video & Computerspiele Seizew	29
Virgin	5, 33
Wial	107
Zur 48	119





# Discount = Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Drosselstr. 23, 46487 Wesel

# 0281 = 530109

Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

## CD - ROM

7th Guest	DA	19,99	Darke	DV	69,99
11th Hour	DV	84,99	Das schwarze Auge 1	DV	39,99
3 D Lemnig	DA	84,99	Das schwarze Auge 2	DV	39,99
3 D Pinball	DA	64,99	Dawn Patrol	DV	24,99
Albion	DV	74,99	Day of Testicle	DV	29,99
Alten Odysse	DA	69,99	Der Druidenkreis	DV	62,99
Alten	DA	69,99	Der Patriarch	DV	39,99
Alooe Lt.Dark Tell 1+2+3	DV	59,99	Der Planer 2	DV	69,99
Apache Longbow	DV	64,99	Der Tallmann	DV	69,99
Ascendancy	DV	74,99	Deconstruction Derby	DA	84,99
Batmann Forever	DV	79,99	Die Siedler 2/Römer	DV	74,99
Battle Beast	DV	69,99	Die Siedler/Jetzt CD	DV	39,99
Battle Isle 2 +Data	DV	79,99	Dime City	DV	77,99
Battle Isle 3	DV	77,99	Dune 2	DV	29,99
Battle Team Classic	DV	74,99	Dungeon Keeper	DV	82,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99	Dungeonmaster 2	DV	79,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	Earthworm Jim	EV	62,99
Bling	DV	59,99	Earthworm Jim	DV	19,99
Blutfuß	DV	59,99	Eutomorph	DA	67,99
Braindead 13	DV	59,99	Fade to Black	DV	79,99
Buried in Time	DV	74,99	Fatal Racing	DA	64,99
Burning Steel 4	DV	69,99	FIFA Soccer 96	DV	77,99
Cesar 2	DV	72,99	Fighter Duell	DA	64,99
Caribbean Desaster	DV	82,99	Flight - AmazQueen	DV	72,99
Carrier Strike Force	DV	72,99	Flingsimulator 5.1	DV	99,99
Championship Manager	DV	84,99	Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Chewy ESC von F3	DV	64,99	Form. One Gr.Prix 2	DV	84,99
Civilization	DV	39,99	FX - Fighter	DV	89,99
Command Ace of the Deep - SVGA	DV	72,99	Gabriel Night 2	DV	77,99
Command & Conquer	DV	82,99	Gene Wars	DV	77,99
Crusader	DV	77,99	Grand Prix Manager	DV	79,99
Cybermage	DV	87,99	Heart of Darkness	DV	84,99
			Heroes of Might&Mag	DV	72,99

History Line 14-18	DV	29,99	Rebel Assault 2	DA	67,99	Torin's Passage	DV	77,99
Hugo 3	DV	64,99	Red Ghost	DV	87,99	Trivial Pursuit	DV	69,99
In t. 1th Degree	DV	72,99	Riddie o. Master LU	DV	19,99	Turrican 2	DV	54,99
Indy Car Racing	DA	19,99	Rivers of Dawn	DV	64,99	UFO + Master o.Orion	DV	49,99
Indy Car Racing 2	DV	69,99	Schleichfahrt	DV	87,99	Ultima 7 Compilation	DA	29,99
Jagged Alliance	DV	82,99	Sea Legends	DV	72,99	Ultima Underw. 1+2	DA	29,99
Kings Quest 7	DV	77,99	Sensibile World - of Soccer	DV	72,99	US Navy Fighter Gold	DV	82,99
Lands of Lore	DV	29,99	Shivers	DA	74,99	Volgas	DV	77,99
Lost Eden	DV	69,99	Silent Hunter	DV	87,99	Warcraft 2	DV	74,99
Mad TV 2	DV	86,99	Sim Ant	DV	29,99	Warhammer	DV	67,99
Made in Germany Compilation enthält:	DV	59,99	Sim City Enhanced	DV	19,99	Werewolf vs. Comanche	DV	69,99
o Anatos			Sim City 2000 Compilation mit allen Data's	DV	82,99	Westwood Comp.	DV	69,99
o Battle Isle 2			Sim Earth	DV	29,99	Wetland	DA	57,99
o Das schw. Auge 2			Sim Life	DV	87,99	Willi Lemmings Manager	DV	59,99
o Magic Carpet 2	DV	74,99	Sim Tower	DV	29,99	Wing Armada	DA	29,99
o Mechwarrior 2	DV	69,99	Sim Town	DV	64,99	Wing Commander 2 plus	DA	29,99
o Mechwarrior 2 Data	DV	19,99	Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99	Wing Commander 4	DV	94,99
o Metal Lords	DV	87,99	Simon t. Sorcerer 2	DV	69,99	Wipeout	DA	84,99
o Mission Critical	DV	59,99	Space Hulk	DV	29,99	Woodruff / Goblins 4	DV	69,99
o Monopoly	DV	64,99	Space Marines	DV	74,99	Worms	DV	59,99
o Mortal Coil	DV	59,99	Space Quest 6	DV	74,99	WWF 2 Wrestling	DV	79,99
o Myst / voll deutsch	DV	59,99	Star Trek 1 / 25thAnniv	DV	24,99	X-Com Terror I.I.D.	DV	84,99
o NASCAR Racing	DA	72,99	Star Trek 3/Final Ultim	DV	89,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
o Nascar Track Pack	DA	37,99	Star Trek 4/Gener.	DV	19,99	"Z"	DV	84,99
o NBA Jam Tournem.	DA	79,99	Steel Panther	DV	57,99	Komplettierungen in großer Auswahl	ab	12,50
o NBA Live 96	DA	77,99	Stonekeep	DA	84,99	Angebote solange Vorrat reicht:		
o NHL Hockey 94	DA	29,99	Stonekeep	DV	84,99	Aces over Europe	DV	19,99
o NHL Hockey 96	DV	74,99	Strike Com.-alle Data's	DA	29,99	Bureau 13	DV	19,99
o Panzergeneral 2	DA	67,99	Superkarts	DA	39,99	Goblin 1 + 2	DV	19,99
o PGA Tour Golf 96	DA	74,99	Syndicate 1 +Data	DV	29,99	Inca 1	DV	19,99
o Phantasmagoria	DV	77,99	Syndicate 2 / Wars	DV	19,99	Jurassic Park	DV	19,99
o Pinball Illusions	DA	56,99	System Shock	DV	29,99	Kings Quest 6	DA	19,99
o Pirates Gold	DV	34,99	Tern Futureshock	DV	19,99	Lost in Time	DV	19,99
o Pitfall	DV	74,99	TFX 2000 -	DV	79,99	Return to Zork	DV	29,99
o Pole Position	DV	87,99	The Dig	DV	67,99	Soccer Kid	DV	19,99
o Police Quest -SWAT	DA	69,99	The Hive	DV	87,99	Space Quest 4	DV	19,99
o Primal Rage	DA	74,99	Theme Hospital	DV	87,99	T.F.X.	DV	29,99
o Prisoner of Ice	DA	75,99	Theme Park + Transport	DV	87,99			
o Privateer + Data	DA	39,99	Tycoon	DV	52,99			
o Pro Pinball-The Web	DV	49,99	Thunderhawk 2	DA	87,99			
o Project Paradise	DA	87,99	Thunderdome	DV	69,99			
o Psycho Pinball	DV	64,99	Tie Fighter	DV	67,99			
o RAN Soccer	DV	69,99	Tik / Flipper	DV	52,99			
o RAN Trainer 2	DV	67,99	Top Gun - Fire at Will	DV	84,99			
o Raven Project	DV	57,99						
o Rebel Assault 1	DV	34,99						

IV. Versandkosten:  
Bei Vorbest. 7,99DM (Euroscheck bis 400,- DM)  
Bei Nachnahme 10,99 DM + Nachnahmegebühr  
Abkürzungen:  
DA = deutsche Version  
DV = deutsche Anleitung  
X = War bei Redaktionsschluss nicht am Markt  
Irrtümer vorbehalten.

Was die Dunkelheit verbirgt,  
bringt der Horror ans Licht.

# SHIVERS

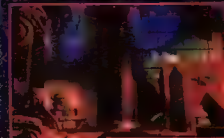
Bereiten Sie sich auf die schrecklichste Nacht Ihres Lebens vor! Das merkwürdige "Museum des Seltsamen und des Ungewöhnlichen" wird Ihnen so manche Überraschung bereiten! Unter den seltsamen Gegenständen von Professor Windlenots Sammlung hausen böse Geister ... und sie sind Ihnen schon auf der Spur! Viele Rätsel und Puzzles warten auf Lösung, phantastische Hintergründe und ein packendes Szenario lassen Sie ein unglaubliches Abenteuer erleben. Shivers ... Können Sie die Herausforderung annehmen und der Gefahr ins Auge sehen?



Bezaubernde Hintergründe



Überraschendes und Übernatürliches



Ein mitreißendes Abenteuer

PC CD-ROM  
kompatibel mit  
Win 3.1/Win 95  
Deutsche Version

SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM  
Name: \_\_\_\_\_ Vorname: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Stadt: \_\_\_\_\_ Land: \_\_\_\_\_  
Sierra ist ein Unternehmen der Sierra Entertainment Inc. 1000 Lakeside Drive, Redwood City, CA 94063, USA. Tel.: +1 415 339 9700. Fax: +1 415 339 9701. E-Mail: sierra@sierra.com

Mission Super I.Q.

# Der digitale Boning?

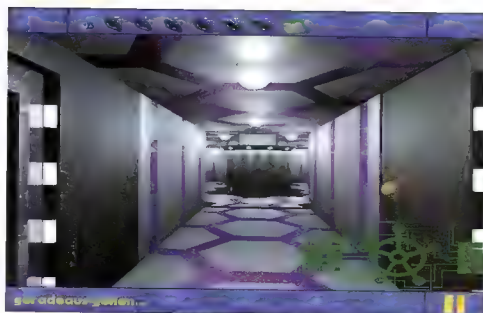
Wenn Wigald Boning für ein „Abenteuerspiel der nächsten Generation“ die Werbetrommel rührt und es getestet hat, weckt das natürlich unsere Neugier - auch wenn das Spiel „unter soziosedimentären Gesichtspunkten zum Verzehr ungeeignet“ ist. Aber Spielspaß alleine würde ja auch schon genügen.

Es war einmal im 21. Jahrhundert, als eine Terrorgruppe den „Hubverteiler“ zerstörte, der verschiedene Kommunikationseinheiten mit der Erde verbindet. Die primäre Aufgabe des Spielers ist es, die Funktionstüchtigkeit des Hubverters unter allen Umständen wiederherzustellen. Nebenbei sollten auch noch die recht seltsamen Vorfälle

aufgeklärt, die Stationscrew gefunden und die Terroristen eliminiert werden.

## Missionsparameter

Das Spiel ist recht leicht zu bedienen - „Point & Klick“ nennt sich das Zauberwort. Neben der 3D-Ansicht der Räumlichkeiten findet man auch eine kleine Karte, auf der man seinen momentanen Standort bestimmen kann. Mittels Mausklick kann man die Gänge entlangschleichen, Informationen zu einem Gegenstand bekommen, ihn aufnehmen oder benutzen. Allerdings findet man nicht so sonderlich viele Gegenstände, so daß der Spieler nicht unnötig verwirrt wird und sich ganz seiner Aufgabe widmen kann. Ständig hat man so ein unbestimmtes „das hab ich aber schon einmal gesehen“-Gefühl. An einigen Stellen wird man von biokybernetischen Sonden angegriffen. Hier verwandelt sich der Cur-

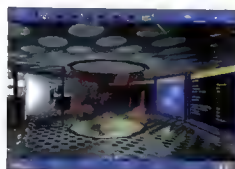


Die SuperVGA-Grafik macht als Standbild gar keinen schlechten Eindruck. Allerdings wurden alle Bewegungen vorberechnet.

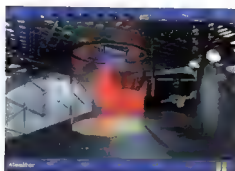
sor in ein Fadenkreuz, und man kann versuchen, die Sonden abzuschießen. Allerdings braucht der Strahler ziemlich lange, bis er nach einem Schuß wieder einsatzfähig ist, was weder dem Spielfuß noch der Motivation der Spielers dienlich ist. Zur Erinnerung: Ihre Aufgabe ist es, die 17 Gammaquarzkristalle in der Station zu finden, um mit diesen den Hauptgenerator wieder zu aktivieren. Dazu muß aus den 17 Einzelteilen ein Quader gebildet werden. Es gibt hierzu nur eine Möglichkeit der Anordnung der Steine. Auf dem Bildschirm

sehen Sie rechts oben die Anzahl der Steine, die noch zur Verfügung stehen. Mit den Pfeilen können Sie den Stein verschieben und drehen, mit „Drop“ können Sie ihn fallen lassen. „Back“ bietet Ihnen die Möglichkeit, Zug um Zug zurückzugehen. Hört sich zwar einfach an, ist aber fast nicht zu schaffen. Die Grafik, welche zwischen „schauderhaft“ und „fast erträglich“ schwankt, ergänzt sich prächtig mit der lustlos dudelnden Musik und läßt auch den letzten Rest von Motivation spurlos verschwinden.

Rainer Rosshirt ■



Die Puzzles sind wirklich höllisch schwer und sind zum Teil kaum zu...



...lösen. Das macht aber noch lange kein gutes Spiel, oder?

## Statement

Karl Ranseier ist tot! Bei dem Versuch „Mission Super I.Q.“ zu beenden, erlitt er einen Schlaganfall, von dem er sich nicht mehr erholte. Wer von diesem Spiel innovative Ideen erwartet, wird bitter enttäuscht. In weiser Voraussicht empfiehlt das Handbuch: „Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich entfernt.“ Ich empfehle als optimale Entfernung ca. 10-12 Meter.



## SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOSWIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 10 MB / General Midi
CD 1200 MB / Audio

<b>REQUIRED</b>
486DX, 4 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

<b>RECOMMENDED</b>
486 DX, 8 MB,
QuadSpeed-CD-ROM

<b>MULTIPLAYER</b>
keine Multiplayer-Option

## RANKING

30-Puzzlespiel	
Grafik	30%
Sound	15%
Handling	45%
Spielspaß	12%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CAPS
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ausreichend



## AMMELBANDE 175

[illegible]

Plum! Utarguen wot! wu wuherden	
Plum! zu mabrenen Sapfen	
Aome in die Deck 1-2	P
Bert's Tale 1-3	P
Chorus Quest 1-2	
Chorus 1-2 / Coward / at Langlois	
CS Spenned 1-2	
Ding 1-2	
Days: Mawr/Chook strakes lock	
Quest 1-2	
Eye 1-2 / Tancer (H 41)	
Eye of the Shalohor 1-3	
Gold 2+3	
Indolent 1-2	
Indolent 1-2	
<b>Isher 1-3</b>	<b>P</b>
King's Quest 1-5	
Laurea 1-2	
Legend of Arvande 1+2	
Quest 1-2 / Larry 1-2	
Manchaster 1-2	
Manneq Manston 1+2	
High & Moge 2-5	
Mackey Island 1-2	
Princess 1-4	
Prince of Persia 1-2	
Quest for Glory 1-2	
Score Down 1-5	
Seafaring 101-301	
Star 1-2	
Star Trek 25th ann - Star Trek 2	
Umine 3-5	
Wine 1-2	
Wine 1-2 / 7-11 / Z-Fenza a Vét	
Wine 1-2 / Z-Fenza a Vét	
Wine 1-2	

**SIERRA**

KOSTENLOS : Der  
Name .....  
Adresse .....  
Stadt .....  
Land .....  
Sierra Center der  
..... n w o r  
..... r  
..... 53

Daß in den Geschichts- und Märchenbüchern nur vier Musketiere erwähnt werden, hat einen guten Grund: Geoffroi le Brun, der fünfte Musketier, war nicht eben aus dem Holz geschnitzt, aus dem klassische Helden gemacht werden.

Als sich Fährnrich Geoffroi le Brun bei seinem Hauptmann im mittelalterlichen Rouen melden will, bemerkt er einen sterbenden Mann vor einem Wirtshaus. Dem offenbar erstochenen Edelmann de Peuple wurde sein Testament gestohlen, in dem er sein Eigentum und insbesondere sein Schloß seinem Sohn vermacht. Mit dem Siegel des Dokuments ließe sich ein gefälschtes Testament beglaubigen, de Peuples Sohn würde leer ausgehen. Selbstverständlich schwört Geoffroi sofort, das Testament zu suchen und de Peuples Sohn zu bringen, doch sobald Geoffroi das Schreiben in seinen Besitz gebracht hat, wird es ihm wieder gestohlen. Denn außer ihm sind auch die Katholiken und die Hugenotten hinter dem Testament her, und diese sind nicht sehr christlich in der Wahl ihrer Mittel. Hat er schließlich

## Touché - Die Abenteuer des fünften Musketiers

# En garde



Degenkämpfe werden in Echtzeit ausgetragen. Glücklicherweise kann man auch mit mangelnden Reflexen nicht sterben oder das Spiel verlieren.

Testament und Sohn zusammengebracht, muß er nur noch Frankreich vor einer Armee von Untoten retten, bis er sich schließlich einen Musketier nennen kann.

### Plaudertaschen

Obwohl Touché sich zum großen Teil an die Geschichte des späten 16. Jahrhunderts hält, handelt es sich bei diesem Adventure keineswegs um eine trockene Abenteuergeschichte. Der Plot ist voll von Slapstick und trockenen Witzen, die (im englischen weitaus bessere) Sprachausgabe tut ihr übriges dazu. Leider verlieren britische Texte in der Übersetzung

grundsätzlich an Witz. Das SVGA-Adventure ist einfach zu bedienen: Am unteren Bildschirmrand befindet sich das Inventar, die linke Maustaste bewegt den Helden zu der jeweiligen Position, die rechte Maustaste öffnet ein objektabhängiges Menü mit Interaktionsmöglichkeiten. Obwohl man in diesem Adventure nicht sterben oder in eine Sackgasse geraten kann, empfiehlt es sich, ständig abzuspeichern. Die teils recht langen Dialoge müssen komplett angehört werden, um eine bestimmte Information zu erhalten. Erst danach kann man sie im Spiel verwenden.

Harald Wagner ■



Geoffrois Fremdenzimmer gehört nicht eben zu den feinsten Adressen Rouens.



Unterhaltungen werden im klassischen Multiple-Choice-Verfahren durchgeführt.

### Statement

Endlich einmal wieder ein witziges Adventure, das komplex genug ist, den Spieler mehrere Wochen vor den PC zu fesseln. Die vielen Locations und die anspruchsvollen Rätsel werden zwar so manchen Abenteuerer zur Verzweiflung bringen, gut angelegt ist das Geld aber auf jeden Fall. Wer die Wahl und gute Englischkenntnisse hat, sollte sich die englische Version zulegen, damit hat das Zwischfell mehr zu tun.



Über einhundert solcher aufwendig gerenderten Orte gibt es im Spiel zu bewundern, mit weitaus mehr Charakteren kann man sich unterhalten.

### SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Windows 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	385 MB Audio

REQUIRED
486/DX-33, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486/DX2-66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

### RANKING

Adventure	
Grafik	80%
	75%
Handling	70%
Spielspaß	75%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Centregold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut





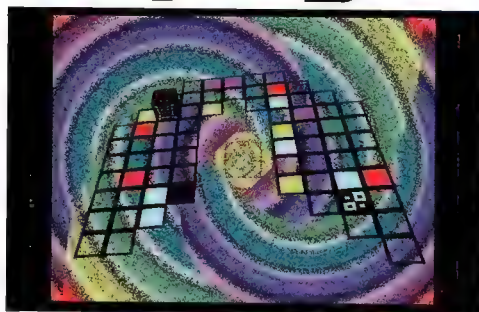
Endorfun

# Hidden Gameplay

„Das subtile Spielvergnügen“ verspricht Warner Interactive Entertainment - nicht ganz ohne Hintergedanken. Endorfun ist das erste Spiel, bei dem bewußt unterschwellige Botschaften eingesetzt werden, die sich am menschlichen Ohr vorbei direkt in das Unterbewußtsein einfräsen sollen.

Durch eine geschickte Kombination mit bunten Farben und kosmischer Weltmusik soll der Spieler so - dem Technozeitalter sei dank - in einen tranceähnlichen „Ich fühl mich wohl“-Zustand versetzt werden. In Großbritannien hat das New Age-Spiel bereits für einen handfesten Skandal gesorgt. Die verborgenen Botschaften riefen Kriti-

ker auf den Plan, die das Spiel als neue Droge verurteilen und sogar Vergleiche mit einem Fall in den USA heranzogen, wo zwei Teenager angeblich durch sogenannte „hidden messages“ auf einer Platte der britischen Heavy Metal-Band Judas Priest in den Selbstmord getrieben worden sein sollen. Endorfun hat jedoch eine durch und durch positive Aussage. Das Gehirn des Spielers soll gezielt zum Ausstoß von Endorphin angeregt werden, einer körpereigenen Chemikalie, die Schmerz unterdrückt und für ein euphorisches Hochgefühl sorgt. Die Spannung vor dem ersten Testspiel war also entsprechend groß, doch wieder einmal bewahrheitete sich die alte Weisheit, daß nichts so heiß gegessen wird, wie es gekocht wurde. Endorfun ist ein furchtbar banales Windows-Spielchen, eine aufgeblasene Mixtur aus Memory und Rubiks Zauberwürfel. Per Maus rollt der Spieler einen bunten Würfel über ein noch bunteres



Das Spielprinzip erscheint zunächst extrem reizvoll, jedoch kann die tolle Optik auf Dauer nicht über das etwas triste Gameplay hinwegtäuschen.

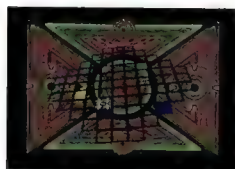
Spielfeldraster und muß versuchen, blinkende Zielfelder voller Lebenskraft aufzusaugen. Zudem darf er gegen ein Zeilimit und die nach ein paar Runden unweigerlich aufkommende Langeweile ankämpfen (muß wohl die falsche Drüse aktiviert worden sein).

## Präsentation

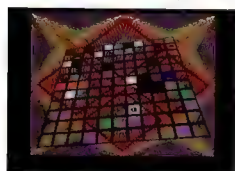
Dabei gibt es rein von der Aufmachung her an Endorfun nichts auszusetzen: die graphische Gestaltung ist üppig, die musikalische Umsetzung gut gemacht, die Steuerung butterweich. Außerdem erwarten

den geneigten Spieler über 1.000 verschiedene Levels, 400 digitalisierte Sounds, 40 Schwierigkeitsstufen und einiges an Ausstattung mehr. Interessanter macht all dies das Spiel jedoch nicht. Auch für labile Charaktere, die sich via PC die nötige Dosis Selbstvertrauen einverleiben wollen, dürfte Endorfun keine lohnenswerte Anschaffung darstellen. Diese pseudoanspruchsvolle Mogelpackung ist weder spannend noch actiongeladen, weder originell noch unterhaltsam. Kein Grund also, das geliebte Minesweeper zu den Akten zu legen.

Stefan Gnad ■



In puncto Präsentation kann man Warner Interactive keinen...



...Vorwurf machen. Die abgespatschten Hintergründe sprechen Bände.

## Statement

Man muß wohl schon fest an diesen ganzen New Age-Schmarrn glauben, um diesem öden Spiel die vom Hersteller erwünschte Wirkung abgewinnen zu können: Vielleicht liegt es aber auch daran, daß all die positiven Botschaften („I am a winner“) englischsprachig sind und sich das deutsche Unterbewußtsein deshalb ein wenig schwer damit tut. Mein spieltherapeutischer Selbstversuch endete jedenfalls ziemlich entnervt...



## SPECS & TECHS

V64 / Tastatur  
SV64 / Maus  
DOSWIN 3.1 / Joystick  
WIN 95 / SoundBlaster  
HD 3 MB / General Midi  
CD 10 MB / Audio

**REQUIRED**  
386er, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
386er, 4 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Puzzlespiel	
Grafik	70%
	59%
Handling	80%
Spielspaß	32%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner Inter.
Preis	ca. DM 70,-
CD-Vorteil	ausreichend





Shockwave Assault

# Der Mars mach



Shockwave Assault gliedert sich in zwei unabhängige Kampagnen. Auf fernen Planeten (oben) warten wüste und trostlose Landschaften.



Lange Einarbeitung in das Spiel ist unnötig. Ein Mausklick genügt - und schon sitzt man im Cockpit.



In dieser Mission muß gut gezielt werden: im großen Gebäude am rechten Rand befinden sich Geiseln - zerstört werden darf nur der kleine Generator.

Microsofts Rechnung scheint aufzugehen: Mit Electronic Arts veröffentlicht ein weiterer namhafter Hersteller sein erstes Spiel exklusiv für Windows 95. Die Win95-Spieleschnittstelle DirectX soll aufwendigen Spielen deutlich mehr Power verleihen. Shockwave Assault nutzt diese neuen Windows-Fähigkeiten für rasante Flüge in einer volltexturierten SuperVGA-Welt. Ist der Spielspaß dabei wirklich höher als bei vergleichbaren MS-DOS-Spielen?

der Außerirdischen geschickt, wo Sie die feindlichen Truppen bekämpfen sollen. In fünfzehn Missionen mit diversen untergeordneten Aufgaben müssen Versorgungsstationen der Aliens vernichtet, Gefangene befreit und Angriffswellen abgewehrt werden. Jede Mission findet in einer bestimmten geographischen Region statt (Kairo, Las Vegas etc.), die vom Spieler auch nicht verlassen werden kann. Energie für die Laserwaffen und das Triebwerk sind geladen, ebenso wie eine Reihe von Raketen. Der Rest hängt vom Flugeschick und der Treffsicherheit des Piloten ab.

## Absturzsicher

Anders als bei einer Flugsimulation muß sich der Pilot um Höhe, Geschwindigkeit und andere physikalische Faktoren keine Gedanken machen: der Raumjäger fliegt ein konstantes Tempo, und man selbst steuert nur die seitliche Flugrichtung und den Abstand zum Erdboden. Abstürze sind von vornherein ausgeschlossen, da die Unter- oder Überschreitung einer bestimmten Mindesthöhe vom Programm nicht zugelass-

sen wird. Ebenfalls nicht erlaubt ist das Verlassen eines - auf dem Radarbildschirm angezeigten - Flugkorridors, in dem sich alle Alienschiffe der jeweiligen Mission aufhalten. In den ersten Leveln beschränken sich die Aufträge meist auf recht simple Ballereien, in denen jedes Flugobjekt, das sich innerhalb des Korridors bewegt, vom Himmel geholt werden muß. Später gilt es, beim Mission-Briefing etwas genauer aufzupassen, denn dort wird dem Piloten von seinem Vorgesetzten erklärt, welche Gebäude er schonen und welche er zerstören muß. Ist der Spieler trotzdem unachtsam, und verwandelt beispielsweise ein Gebäude voll menschlicher Geiseln in ein Aschehäufchen, so wird er kurzerhand an den Beginn der Mission zurückbeamt.

## Schrecklich schöne Monster

Um die Geschwindigkeit der SVGA-Grafikdarstellung in vertretbaren Dimensionen zu halten, wurde das Bodenterrain bewußt schmucklos gehalten. Lediglich die spielwichtigen Bauwerke werden

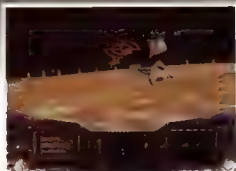


# t mobil



**Keine CD-ROM mehr ohne Video!**  
Auch hier gibt's jede Menge AVIs.

als texturverkleidete Vektorfiguren dargestellt. Den gegnerischen Einheiten wurde von den Grafikprogrammierern dagegen besonders viel Zeit gewidmet: hier werden die Polygonfiguren nicht nur mit detailreichen Texturen überzogen, sondern teilweise auch effektiv animiert - feindliche Jäger schlagen ihre Tragflächen mitunter wie Flügel zusammen, und dreibeinige Kraken-Panzer stapfen beeindruckend über den Erdboden. Zur Steuerung des Actionspiels genügt ein 2-Button-Joystick (Knopf 1 für den La-



Die dreibeinigen Herrscher sehen beeindruckend aus, stellen aber eine kleinere Gefahr dar als die fidele Alien-Flugobjekte, die den Spielern da eine oder andere Mal vom Himmel holen können.

ser, Knopf 2 für die Missiles) sowie die SHIFT-Taste (Afterburner). Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert den Piloten allzeit über den Zustand seiner Schilde, der Energie und der Anzahl der verbleibenden Raketen. Da die Missionen auf relativ großen Gebieten - mit einer entsprechend hohen Gegnerzahl - stattfinden, bietet sich von Zeit zu Zeit die Möglichkeit, die Schilde, den Antrieb



und die Waffensysteme an schwebenden „Tankstellen“ aufzuladen. Eine interessante Besonderheit ist, daß Shockwave Assault aus zwei unterschiedlichen Kampagnen besteht, die der Spieler auch unabhängig voneinander durchspielen kann. Wem also die

Ballerei auf irdischem Territorium zu langweilig wird, kann (auch ohne die erste Kampagne gemeistert zu haben) auf anderen Planeten des Sonnensystems einen alternativen Feldzug gegen die Aliens starten.

Thomas Borovskis ■

## Statement

Shockwave Assault zeigt, daß Windows 95 eine brauchbare Plattform auch für 3D-Actionspiele darstellt. Die hohe Auflösung von 640x480 Bildpunkten bei einigen tausend Farben haucht den Texturen mehr Leben ein als man von DOS-Spielen gewöhnt ist. Wenn der angeschlossene Joystick der Windows-Umgebung keine Probleme bereitet, spielt auch die gut programmierte Steuerung ihre Trümpele aus. Ein etwas behutsamer Schwierigkeitsgrad und eine höhere Zahl als gerade 15 Missionen hätten dem Spiel trotzdem gut getan.



## SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midl
CD 608 MB	Audio

### REQUIRED

486 DX2-66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium 90, 16 MB RAM,  
Quad-Speed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Arcade-Action

Grafik	80%
	55%
Handling	85%
Spielspaß	77%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Bauen Sie sich  
Ihren eigenen  
Dungeon.

Kontrollieren Sie  
die Action aus 3  
verschiedenen  
Blickwinkeln.



# DUNGEON KEEPER

DAS BÖSE

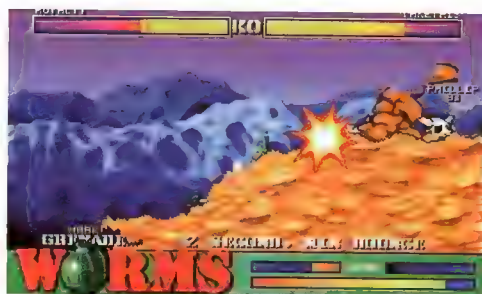
Worms

# Wurmsketch

**Sowas kann nur von den Britischen Inseln kommen: eine lebenswürdige Mixtur aus Lemmings und rabenschwarzem Monty Python-Humor, die mit einfachen Mitteln eine im wahrsten Sinne des Wortes explosive Stimmung erzeugt!**

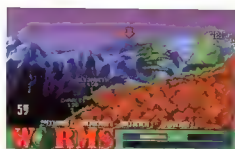
**R**egenwürmer - wer hätte gedacht, daß man nach diesen nicht gerade sehr ästhetischen Lebewesen regelrecht süchtig werden kann! Team 17 zeigt uns, wie's geht: man bilde Teams aus jeweils vier Würmern, bewaffne sie und lasse sie gegeneinander kämpfen. Ganz entgegen ihrer Gewohnheit setzen die roten Kerls schlagkräftige Argumente wie Bazookas, Lenkraketen oder Minen ein und müssen überdies beweisen, daß sie mit den Grundregeln der Physik vertraut sind. Das Leben eines Regenwurms ist nämlich schnell ausgehaucht, wenn er einfach nur wild um sich ballert - nicht selten jagt er sich so nur selbst in die Luft. Statt dessen heißt es, die genaue Flugbahn der Geschosse zu berechnen und dabei sogar die Stärke des Windes mit einzukalkulieren.

animiert wurden, daß jeder einzelne von ihnen über ein reiches Bewegungs- und Ausdrucksrepertoire verfügt. Neben den obligaten Kriechaktivitäten können die kleinen Tierchen u. a. auch springen, Granaten werfen, sich mit Hilfe von Preßluftbohrern in den Boden graben, mit Stahlträgern Brücken bauen etc. Wenn sie von einem gegnerischen Geschos getroffen werden oder ihnen der Rückstoß der eigenen Waffe zu schaffen macht, wirbeln sie derart hilflos durch die Luft, daß sie einem schon fast leid tun können. Ein getöteter Wurm verabschiedet sich vom Screen mit dem Satz „XXXX is an Ex-Worm“. Wurde ein ganzes Team ausgelöscht, heißt es lapidar „Team XXXX is no more“ - eindeutige Anspielungen auf Monty Pythons



Wenn Sie wollen, können Sie sogar gegen die Würmer der königlichen Familie antreten und sich einen Schlagabtausch mit Prinz Phillip liefern!

berühmten Papageiensketch. Ähnlich witzig wurden die Explosionen in Szene gesetzt, die das Spielgeschehen eigentlich von Anfang bis Ende bestimmen. Man glaubt gar nicht, welch kolossale Sprengkraft von so einem kleinen roten Kerlchen ausgehen kann: elegant schleudert er seine Splitterbombe gen Feind, diese explodiert in der Luft, und über dem Gegner geht mit donnerndem Getöse ein tödlicher Pixelregen nieder! Doch nicht nur das gegnerische Team bekommt die Feuerkraft zu spüren - die Wucht der Geschosse reißt auch tiefe Krater in



Die Landschaften werden für jedes Spiel per Zufall neu generiert.

die Landschaft, die sich nach einigen wilden Scharmützeln darbietet wie ein löcheriger Schweizerkäse. Im Unterschied zu den Lemmings agieren die Team 17-Kriecher nicht in vorgefertigten Welten, sondern in Landschaften, die für jedes Spiel neu generiert werden. Dabei kann der

## Pixelfeuerwerk

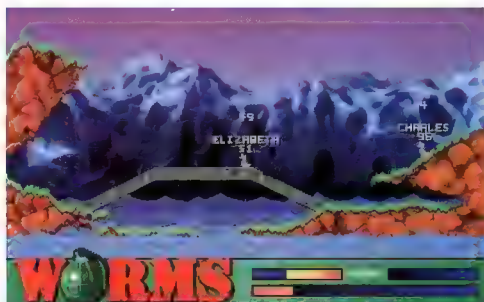
Wer Worms spielt, fühlt sich unweigerlich an Lemmings erinnert - die Grafik des neuen Team 17-Spiels kommt mit ähnlich bescheidenen Mitteln aus. Die kleinen Würmer setzen sich wie die vertrottelten Grünschnöpfe aus wenigen Pixeln zusammen, die jedoch derart genial







Mit einem Druck auf die rechte Maustaste holt man sich die Iconleiste auf den Screen und kann nun bequem seine Lieblingswaffe auswählen.



Mit Hilfe von Stahlträgern ist es den Würmern sogar möglich Brücken zu bauen und so selbst Abgründe oder Wasserflächen zu überwinden.

Spieler sogar Begriffe oder Zahlenkombinationen vorgeben, auf deren Grundlage der Rechner dann die neue Landschaft erstellt. Zwar setzen sich die Szenarien stets aus den gleichen Elementen (Süßigkeiten, Autofriedhof) zusammen, diese werden jedoch immer wieder neu kombiniert, so daß jedes einzelne Spiel tatsächlich eine vollkommen neue Herausforderung bietet - zumal sich auch die Würmer jedesmal neu per Zufallsprinzip auf dem Terrain verteilen lassen. Überhaupt steht dem Spieler eine Unmenge an Optionen of-

fen, mit denen er sich sein eigenes Game sozusagen maßschneidern kann. So ist es möglich, Zeit und Anzahl der Spielrunden festzulegen, die Dauer eines Spielzugs zu bestimmen, die Mitglieder seines Wurmteams mit individuellen Namen zu versehen, aus einem reichhaltigen Waffenarsenal die Geschosse zu wählen, die einem am meisten liegen...

Bis zu vier Spieler können sich um einen PC versammeln und rundenweise gegenseitig ihre Wurmquartette abfackeln. Hinzu kommen 12 computergesteuerte Teams, so daß sich ins-

gesamt bis zu 16 Parteien auf dem Spielfeld tummeln dürfen! Dabei kommt auch der berühmte britische Humor nicht zu kurz: tritt man gegen das Computerteam „Royalty“ an, darf man die königliche Familie selbst plattmachen, und mit den „Fab Four“ wählt man sich die Beatles als Gegner aus. Trotz der Vielzahl der möglichen Einstellungen bleibt Worms über-

sichtlich und läßt sich sehr schnell in den Griff bekommen - Tastaturfetischisten kommen dabei ebenso auf ihre Kosten wie die Anhänger von Iconleisten. Grafik und Sound bewegen sich im Spiel auf durchschnittlichem Niveau, was dem Unterhaltungswert jedoch in keiner Weise abträglich ist.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 0,5 MB / General Midi	
CD 104 MB / Audio	
REQUIRED	
386DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486DX2/66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
bis zu 4 Spieler	

RANKING	
Strategiespiel	
Grafik	74%
	69%
Handling	91%
Spiele Spaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	sehr gut

## Statement

Worms beweist wieder einmal eindrucksvoll, daß die einfachsten Spielideen doch häufig die besten sind. In diesem Game wird ein Spielspaßfeuerwerk sondergleichen abgebrannt, das eigentlich jedem etwas bietet: allein im stillen Kämmerchen kann man an Worms ebensoviel Freude haben wie beim schnellen Schlagabtausch unter Freunden oder dem zähen Kampf bis zum letzten Wurm!



## 3 gemeine Mehrspieler-Modi:

Wächter gegen Helden, Wächter gegen Wächter und Deathmatch.



## DUNGEON KEEPER

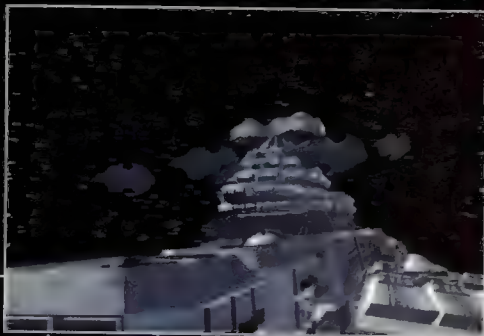


DAS BÖSE WIRD SIEGEN

BULLFROG

# REVIEW

Neben solchen Angriffsflügen auf Großraumschiffe gibt es noch Level auf Planetenoberflächen, innerhalb von Raumbasen und Schaltzentralen.



Sie sind von Arcade-Spielen wie *Rebel Assault* begeistert, legen aber keinen großen Wert darauf, daß Sie in einem Spiel auf die bekannten Figuren aus der *Star Wars*-Serie treffen? Dann sollten Sie sich die Anschaffung von *Rebel Assault 2* noch einmal reiflich überlegen. Denn mit *The Hive* bietet sich jetzt ein Actionspiel an, das in puncto Spannung locken mithalten kann und seinem Konkurrenten von LucasArts stellenweise sogar noch überlegen ist.



Die Windows 95 DirectX-Schnittstelle zeigt, was sie leisten kann: wer Hardware ab Pentium 60 hat, bekommt flüssige 3D-Grafik und ruckfreie Videosequenzen. *The Hive* zeigt aber auch, daß der versprochene große Vorteil gegenüber normalen DOS-Spielen nur ein Gerücht ist. Die neuen 32-Bit-Spiele sehen auch nicht besser aus als die 16-Bit-Konkurrenz, ein Vorteil ist aber die automatische Erkennung der Hardware.

The Hive

## Kammerjäger



Die Ansicht kann mit dem Mouse 360° System in alle Richtungen gedreht werden – dadurch wird die mangelnde Level-Beweglichkeit vorgetäuscht.

Es muß nicht immer ein großer Name oder ein bekannter Film hinter einem guten Spiel stehen. Was bei Spielen à la *Rebel Assault* zählt, ist vielmehr eine gute Portion Abwechslung, eine faire Steuerung und viel Spannung. Letzteres gibt bei *The Hive* den Ton an: Die Story erinnert zunächst an den Sci-Fi-Streifen *Aliens*. Als Agent der Galaktischen Föderation sollen Sie die Ausbreitung einer Rasse genetisch modifizierter Insekten eindämmen. Die unputzigen Tierchen wur-

den vor einigen Jahrtausenden von einer hochentwickelten außerirdischen Zivilisation als Waffe erschaffen, über die man allerdings schnell die Kontrolle verlor. Das Supergift, das die sogenannten Hiva-Sekten als eine Art Honig produzierten, bedroht nach der Wiederentdeckung dieser untergegangenen Zivilisation ein zweites Mal die Menschheit. Die Noir Dyne Corporation hat aus archivierter DNA-Mustern einen lebensfähigen Stamm von Hiva-Sekten geklont und greift nun nach der



Weltmacht. Ihre Aufgabe ist es, die Königin des Hiva-Stammes zu finden und eine Mondbasis mit allen lebenden Exemplaren der Insektengattung in die Luft zu jagen.

## Echte Bewegungsfreiheit

Bei den technischen Anforderungen präsentieren sich die zwei CD-ROMs als topmodern, denn einzig Windows 95-Benutzer kommen in den Genuß des Action-Spektakels in Hi-Color (65.000 Farben). Das Spiel gliedert sich in insgesamt 20 Levels, die teilweise selbst noch aus mehreren Action-Sequenzen bestehen. Auf den ersten Blick unterscheidet sich The Hive nur unwesentlich von anderen interaktiven Actionspielen. Während eine vorberechnete Videosequenz am Bildschirm vorbeizieht, lenkt der Spieler

lediglich ein Fadenkreuz über den Bildschirm und ballert auf diverse gegnerische Einheiten. Bereits in der zweiten Mission ändert sich das aber: Dank des neuen Panoractive-Systems hat der Spieler in einigen Levels die Möglichkeit, seinen Blickwinkel frei um 360 Grad zu drehen, um vorbeifliegenden Gegnern mit seinem Geschütz zu folgen. Je nach Art der Mission wird zwischen den herkömmlichen Rendersequenzen und dem neuen System gewechselt - bei Flugsequenzen kommen die vorberechneten Filme zum Einsatz, steht der Spieler dagegen im Mittelpunkt einer Szene und wird von allen Seiten angegriffen, so wird Panoractive-Grafik verwendet. Die Qualität der Videodarstellung richtet sich in erster Linie nach der eingesetzten Hardware. Wer einen Pentium 90 unter dem Schreibtisch stehen hat, kann die höchste

Detailstufe mit 640x480 Bildpunkten in 65.000 Farben einstellen, Besitzer anderer Systeme sollten die Grafik dagegen um ein, zwei Stufen nach unten schrauben, um übermäßigen Stockern im Spielablauf vorzubeugen. Der Unterschied zwischen der Darstellung in Hi-Color und den herkömmlichen 256 Farben ist sowieso nicht berauschend.

## Miese Steuerung

Da alle Missionen zu einer zusammenhängenden Geschichte aufgereiht sind, ist es hin und wieder nicht leicht, den Aufstieg zum nächsten Level zu erkennen. Hier springt die Auto-save-Funktion ein: wurde eine bestimmte Stelle gemeistert, so läßt sich das Spiel jederzeit

wieder an derselben Stelle weiterführen - der Spieler selbst kann leider nicht inmitten einer Szene speichern. Obwohl die Joysticksteuerung nicht gerade das Gelbe vom Ei ist (dieser Makel scheint allen Arcade-Actionspielen anzuhaften), sollte man besser nicht auf die Maussteuerung ausweichen, denn die ist im wahrsten Sinne in die Hose gegangen. Mit einem Joystick der mittleren Preisklasse hält sich der Ärger dagegen noch in Grenzen - und der Schwierigkeitsgrad auf vertretbarem Niveau. Wenn die Einstellung „Normal“ hier zu lasch ist, kann noch auf einen schwierigeren Experten-Modus zurückgreifen, der dem ohnehin nicht leichten Spiel noch den nötigen Schmackes verleiht.

Thomas Borovskis ■

## Statement

Spiele wie dieses sind zweifellos Geschmackssache. Wer sich an der relativ geringen Handlungsfreiheit, die ein Arcade-Spiel eben auszeichnet, nicht stört, dürfte bei The Hive genau richtig liegen. Der Schwierigkeitsgrad stimmt, die Grafiken sind momentan nicht besser zu machen, und der Soundtrack hat tatsächlich Top-Ten-Niveau. Einzige die Steuerung könnte manchen abschrecken: das Fadenkreuz bewegt sich selbst mit einem exklusiven Joystick sehr zappelig über den Bildschirm. Im Direktvergleich mit anderen Arcade-Games liegt The Hive trotzdem vorne. Die statische Zahl von 20 Missionen und der Abwechslungsreichtum ist schwer zu schlagen.



## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio

REQUIRED	
486/66, 8 MB, LB-Grafikkarte, DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB, Quad-Speed CD-ROM, Joystick	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

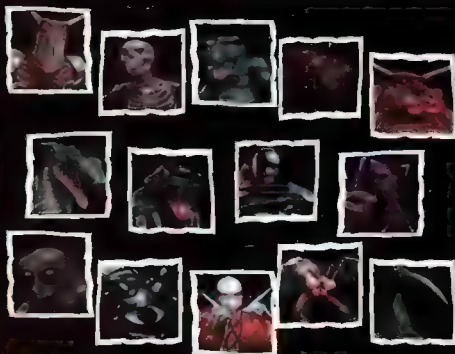
## RANKING

Arcade Action	
Grafik	82%
	87%
Handling	65%
Spielepaß	80%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Trimark Int.
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	gut

Steuern Sie zahlreiche Monster.

Erledigen Sie Helden um Helden.

# BULLFROG



# DUNGEON KEEPER



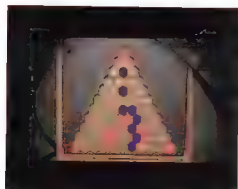
DAS BOSE WIRD SIEGEN



The 11th Hour

# Geistlos

Seit Trilobyte mit seinem Monumentalspiel *The 7th Guest* das Wort Rendergrafik für die Spielergemeinde zu einem faßbaren Begriff machte und mit erstaunlich wenig Spielspaß durchweg hohe Wertungen erntete, ist viel Zeit vergangen. Um so ungeduldiger wartete man auf die lang angekündigte Fortsetzung und war gespannt, ob diesmal über die eindrucksvollen Filmsequenzen hinaus vielleicht etwas mehr geboten wird.



An der Art der Rätsel hat sich nichts geändert. Von einfachen Schieberäten bis zu schwierigen Kombinationsaufgaben ist alles dabei. Leider ist wegen der schlechten Übersetzung das Nachvollziehen einer Aufgabenstellung oft komplizierter als das eigentliche Problem.

Die Kritik, die sich Trilobyte vor zwei Jahren für *The 7th Guest* einhandelte, kam nicht von ungefähr: In eine Orgie von Rendergrafiken waren ein paar einfache Denksportaufgaben eingebettet, die mit der Gruselselfilm-Story nicht gerade viel zu tun hatten. Nachdem der optische Aha-Effekt nachgelassen hatte, blieb vom Spielspaß wenig übrig. Trotzdem schnellten die Verkaufszahlen in schwindelerregende Höhen, was dann wohl auch den Anstoß zu Teil 2 gegeben hat. Anstatt „nur“ zwei CD-ROMs liegen diesmal schon vier Scheiben in der Packung, und wieder wird vor allem das Auge angesprochen: Für *The 11th Hour* wurde - genau wie

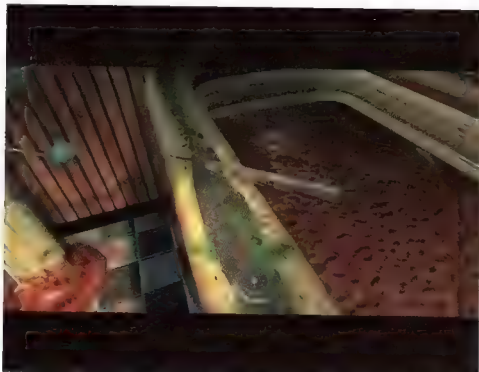
im ersten Teil - eine alte Villa mitsamt ihrem antiken Mobiliar nachgerendert. Zwischen über einem Dutzend verschiedener Räume kann sich der Spieler wieder frei hin- und herbewegen - allerdings werden die 3D-Sequenzen, die der Spieler dabei aus der Ich-Perspektive sieht, nicht in Echtzeit berechnet, sondern als vorgefertigte Render-Clips von den CD-ROMs geladen. Da solche Bewegungssequenzen von Raum zu Raum (in SVGA-Auflösung) reichlich Platz schlucken, ist die Aktionsfreiheit des Spielers stark eingeschränkt: in jedem einzelnen Raum verlaufen gerade einmal drei oder vier „Bahnen“, auf denen er sich hin- und herbewegen kann.

## Grausame Spiele

Der spinnerte Spielzeugmacher Stauf (genauer gesagt, dessen verwinkelte, düstere Villa) ist auch diesmal wieder das Zentrum alles Bösen. Als siebzig Jahre nach den grausigen Morden aus Teil 1 eine junge Reporterin spurlos verschwindet, die den Geheimnissen der Villa auf der Spur war, gibt sich ihr Verlobter in das alte Gemäuer, um dem ganzen nachzugehen. Um die verworrene Vorgeschichte abzukürzen: als der junge Mann die Tür der Stauf-Villa hinter sich schließt, beginnt alles, was vor vielen Jahren dort geschah, in ähnlicher Form noch einmal. Carl muß, vom Spie-



Aus einzelnen Filmschnipseln, die man in der Villa findet, entsteht mit der Zeit ein zusammenhängender Horrortrip von einer Stunde Gesamtlänge.



Wenn es an einem vernünftigen Spielkonzept mangelt, füllt man die Lücken schnell mit Blut und Splatter-Szenen aus - ein denkbar einfaches Rezept.





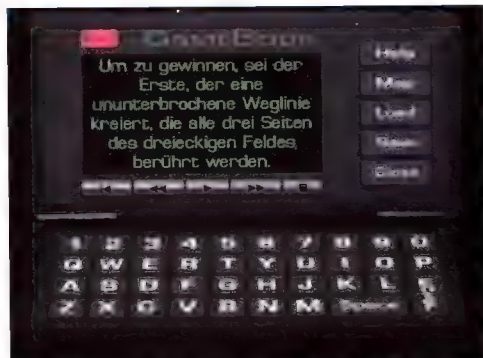
Die Grafiker hatten die Hauptarbeit: wieder wurde eine alte Villa mit komplettem Mobiliar im Render-Computer entworfen und 3D-berechnet.

ler gelenkt, von Raum zu Raum wandern, um dort vom unsterblichen Geist des Spielzeugmachers mit Knobelaufgaben gequält zu werden. Jedes Rätsel, das er dabei löst, bringt ihm weitere Anhaltspunkte über den Verbleib seiner Verlobten. Das Spektrum der einzelnen Rätsel reicht von einfachen Schiebe-Puzzles bis hin zu wirklich verzwickten Schach-Problemen. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Räume besucht werden müssen, ist streng vorgegeben. Erst wenn ein Rätsel gelöst ist, kann der Spieler auf das

nächste zugreifen. Übersteigt eine der Aufgaben das Denkvermögen des Spielers, kann er sich im integrierten „Gamebook“ einige Lösungstips holen - freche Bemerkungen von Seiten Henry Staufs übrigens inbegriffen.

## Schnipseljagd

Obwohl vieles gleich geblieben ist, besteht ein Unterschied zu The 7th Guest darin, daß der Spieler die einzelnen Videosequenzen, die die umrahmende Handlung erklären, nicht mehr einfach so



Sie verstehen den Sinn dieses Satzes nicht? Dabei ist das noch eine relativ einleuchtende Erklärung für eines der Rätsel auf der linken Seite.

präsentiert bekommt, sondern sich quasi verdienen muß. In einer Art Seitenhandlung müssen einzelne Szenen eines längeren, zusammenhängenden Films eingesammelt werden, die nur im Ganzen einen Sinn ergeben. Auch dies geschieht streng linear: erst wenn ein Filmschnipsel gefunden ist, gibt Stauf dem Spieler Hinweise, wo der nächste gesucht werden muß. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, wurden die Hinweise auf den Fundort ebenfalls wieder in Orakel-Sprüche verpackt, über deren logischen Wert man allerdings streiten kann. Die Filmszenen selbst entstammen natürlich nicht dem Render-Computer, sondern wurden mit einer Crew echter Schauspieler gedreht. Um



Diese Treppe ist jedem 7th Guest-Spieler bekannt. Auch The 11th Hour spielt wieder in der Villa Stauf.

auch auf 486ern gute Bildraten zu erzielen, wurde dabei eine Art Interlace-Technik verwendet, bei der jede zweite Pixelzeile schwarz bleibt, was wiederum auf Kosten der Videoqualität geht. Hat man zum Spielende das gesamte Filmmaterial gefunden, so entsteht daraus ein Gruselfilm von rund einer Stunde Länge.

Thomas Borovskis ■

## Statement

Bei allem Respekt vor der Arbeit der Trilobyte-Grafiker - bei diesem Spiel habe ich mehr Zeit damit verbracht, mich zu ärgern, als irgendwelche Rätsel zu lösen. Kritikpunkt Nummer 1: Beim Zusammensuchen der Knobelaufgaben haben die Programmierer einen Mangel an Phantasie bewiesen. Anstatt irgendeinen Zusammenhang zwischen Hintergrundstory und Puzzles herzustellen, wurden wieder seltsame Schachprobleme und Schieberätsel integriert. Kritikpunkt Nummer 2: Synchronisation und Übersetzung lassen nicht nur schwer zu wünschen übrig, sondern verkomplizieren in manchen Fällen sogar die gestellten Rätselaufgaben. Wenn beispielsweise das englische Wort "column" mit "Kolumne" statt "Spalte" übersetzt wird und der Sprecher beim Vortragen eines Rätsels etwas völlig anderes verliest, als da auf dem Bildschirm steht, kann man schon durcheinanderkommen. Über die schauspielerischen Qualitäten der Synchronsprecher spare ich mir jeden Kommentar. Bei der Bewertung der allgemeinen Wortwahl kann ich mir das allerdings nicht verkneifen: Es ist zwar ganz amüsant, wenn der virtuelle Bösewicht das Herumirren des Spielers mit einigen pflügigen Kommentaren versieht. Wird man aber als "dreckige Ratte" und Schlimmeres beschimpft, sobald man ein Rätsel nicht auf Anhieb lösen kann, hört der Spaß langsam auf.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 2000 MB	Audio

**REQUIRED**  
486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

**RECOMMENDED**  
Pentium, 8 MB RAM, PCI-SVGA-Karte, Quad-Speed-CD-ROM

**MULTIPLAYER**  
keine Multiplayer-Option

## RANKING

Knobel-Adventure	
Grafik	88%
	74%
Handling	65%
Spiele Spaß	48%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Trilobyte/Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	befriedigend

Alien Virus

# Verschollen im All

Ein letztes Telefongespräch mit der Geliebten vor dem Abflug - nach langer Zeit der Trennung will man sich auf der entlegenen Hyperraumstation Zeus endlich wieder in die Arme schließen. Doch als Joshua Stone nach einem Monat Tiefschlaf endlich auf dem Landefeld aufsetzt, ist die Station ausgestorben, der Hangar menschenleer.

Irgend etwas Schlimmes muß vorgefallen sein auf Zeus, so viel steht fest. Das Geheimnis zu ergründen und die verschollene Freundin zu finden ist die Aufgabe in diesem Adventure, doch je weiter sich der Held in die dunklen Tiefen der Raumstation vorkämpft, umso weitere Kreise zieht die Geschichte, als umso schwieriger entpuppt sich die Lösung der unfreiwilligen Mission. Was unter so freundlichen Vorzeichen begann, läuft Gefahr, im Terror zu enden.



Telekommunikation der Zukunft: bei Alien Virus erhält man sehr viele wichtige Informationen durch Bildtelefongespräche mit anderen Personen.

Gerade, was Aufmachung und Atmosphäre des Spiels angeht, erinnert Alien Virus an das Action-Adventure Cyberia. Die Grundstimmung ist wunderbar düster-technisch, die Einsamkeit des Helden beim Ausstieg auf dem verlassenen Hangar spürbar. Schon bald macht sich jedoch das gleiche Manko bemerkbar, das schon bei Cyberia mißfiel: Der Spieler hat viel zu wenig Handlungsspielraum. Mit ganzen vier Aktionsmöglichkeiten (öffne, schließe, nimm, benutze) ausgestattet, beschränkt sich das eigentliche Spielgeschehen zu weiten Teilen auf immer die gleichen

Tätigkeiten: herumlaufen, Gegenstände einsammeln, Gespräche führen und kombinieren. Die Atmosphäre ist großartig, doch das eigentliche Spiel bleibt dabei mitunter auf der Strecke. Trotzdem: viele vergleichbare Action-Adventures schlagen in die selbe Kerbe, und doch scheinen diese Einwände die Fans in der Vergangenheit nicht weiter gestört zu haben. Mit zahlreichen Filmsequenzen und einer interessanten Handlung ausgestattet, ist Alien Virus ein brauchbares Weltraumabenteuer geworden, das Freunde des Genres sicher nicht enttäuschen wird. **Stefan Gnad**



Gerenderte Zwischensequenzen gehören wohl schon zum guten Ton!



Der Adventure-Part kommt mit den einfachsten Befehlen aus.

## Statement

Wenn nur dieses Rumgeklacke nicht wäre! Vieles an der Steuerung ist bei Alien Virus nicht gut gelöst, zum Beispiel dann, wenn man das Cockpit des Raumschiffs verlassen möchte und das winzige Icon im Bordfenster mit dem Mauskreuz partout nicht finden will. Für derartige Nervenreizen entschädigen jedoch grafische Bonbons wie die gelungenen Animation des putzigen Info-Roboters. Für Fans!



Die Grafiken wirken streckenweise etwas farblos, doch das gehört zum ganz eigenen Stil, den die Designer Alien Virus verpaßt haben.

## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 500 MB	Audio
<b>REQUIRED</b>	
386, 4 MB RAM,	Doublespeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>	
486DX33, 8 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

<b>Action-Adventure</b>	
Grafik	75%
Sound	65%
Handling	60%
Spielspaß	68%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ICE
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



TURRICAN - OR YOU'RE TOAST

# TURRICAN II<sup>TM</sup>

## THE FINAL FIGHT

Die Menschheit hat Waffen, Teamgeist, Erfahrung, Ehrgeiz, Freundschaft. Doch manchmal, ... wenn das Unbekannte ins Spiel kommt, ist man plötzlich allein - dann zählt nur noch eins:

**RACHE!**



Das Kultspiel - Jetzt auch für PC



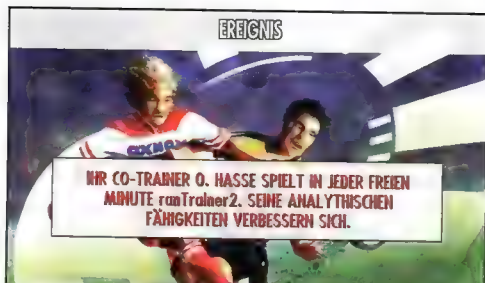
Vertrieb: Rainbow's GmbH, Bismarckstraße 8, 41564 Krefeld, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profsoft GmbH, Everberger Straße 34, 43069 Osnabrück, Tel. 05 41/12 24 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Bahnhof Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 061/785 29 00, Fax. 061/785 1222 • Belgien: ABC SPIELPASS Großhandel GmbH, Verwiltberger Wirtschaftsgarten, A-6848 Götze, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64784

© 1995 by Rainbow Arts Software GmbH. Turrican is a registered trademark of Rainbow Arts Software GmbH, published by Softgold. A POWERUPPER™ game.



ran Trainer 2

# Coach Potato



Bilderbuch-artige Illustrationen schmücken sowohl das Hauptmenü als auch die Ereignisse.



Zeit für einen Trainerwechsel: Das „Konzept“ des trantütigen ran Trainers wurde völlig über den Haufen geworfen. Greenwood Entertainment und Anstoß-Macher Holger Kuchling von Independent Arts haben dem zweiten Teil zusammen mit Ex-Bundesliga-Trainer Helmut Schulte und SAT.1-Charmebolzen Johannes B. Kerner ein frisches Outfit verpaßt.



**W**ie, keine Sponsoren? Und wieso darf ich keine Rasen-Heizung in mein Stadion einbauen? Logisch, das Ding heißt ja auch ran Trainer 2 und nicht ran Manager. Die Programmierer haben versucht, den Simulations-Aspekt auf das Aufgabengebiet eines Bundesliga-Trainers zu reduzieren. Bis zu achteinstellige Budgets stehen nur beim Kauf bzw. Verkauf eines Spielers zur Disposition, ansonsten verdient man sich Lebensunterhalt und Lorbeeren durch sportliche Erfolge - zum Beispiel beim VfL Karlsruhe. Das müßte natürlich Karlsruher SC heißen, aber die BMH-Exklusiv-Lizenz verhindert seit Jah-

ren erfolgreich, daß in den Statistiken anderer Simulationen fußballerische Grundbegriffe wie Lars Ricken, Fritz-Walter-Stadion oder Friedel Rausch auftauchen. Ändern läßt sich dieser Zustand nur manuell mittels der erstmals mitgelieferten Editoren.

Nach der Signierung des Vertrags bei Ihrem Lieblings-Veren füllen Sie Ihren virtuellen Terminkalender mit einer der ca. 30 Trainings-Einheiten (Dribbeln, Zweikampf, Steilpaß etc.) und setzen Freundschaftsspiele an. Sie beantragen beim Präsidium den Kauf neuer Spieler, holen sich Jugend-Kicker ins Aufgebot und legen die Aufstellung samt entsprechender Taktiken

(Spielsystem, Sonderbewachung, Mann-/Raumdeckung etc.) fest. Angestrebt wird der erste Platz des sogenannten „Trainer-Rankings“, das sich u. a. aus Meisterschaften und „Futschi-Cup“-Platzierungen errechnet.

## Eine „neue Herausforderung“?

Im ran Trainer 2 steckt viel heiße Luft. Banales Beispiel: Die namentliche Erwähnung des Schiedsrichters. Ist er ein Choleriker, der gerne Rote Karten austeilt, aber wenig Gequengel einstecken kann? Oder gibt er erst einen Elfmeter, wenn das Opfer krankenhäusreif aus dem Strafraum

getragen wird? Klar, daß solche Infos Einfluß auf die Taktik hätten. Sie erfahren zwar, daß sich ein Kicker eines Teams verletzt hat, aber nicht, um wen es sich handelt und woran's ihm gebricht. Deshalb konnte auch gut auf Physio-Therapeuten, Masseure und Fitneß-Studios verzichtet werden. Dreimal pro Saison darf man gratis (!) ins Trainingslager fahren - zumindest macht sich diese Maßnahme nicht etatmäßig bemerkbar. Zwar wird nun endlich angezeigt, welches Training bei welchem Spieler etwas gebracht hat, aber das Ausmaß können Sie nur durch eigenes Nachrechnen herausfinden. Etliche Informationen für eine





Auch die Spiele anderer Mannschaften können Sie sich während einer TV-Übertragung ansehen.

sinnvolle Aufstellung muß man sich aus mehreren unzusammenhängenden Menüs zusammensuchen. Und so gäbe es noch manches, was die Stirn runzeln läßt. Den Begriff Intuition definiert Greenwood übrigens folgendermaßen: Wenn Sie in den farbenprächtigen SVGA-Menüs zum Beispiel auf die Scheinwerferlampe einer Nobelkarosse bayerischen Ursprungs klicken, beenden Sie den Spielzug.

Experte Holmut Schulte erläutert die Übungen seiner Mannen anhand von Video-Einblendungen.

## Statement

Ich kann verstehen, wenn sich jemand mangels Zeit oder Lust keinen der Allround-Hattricks antun will und von einem ran Trainer 2 lediglich locker-leichte Feierabend-Unterhaltung erwartet. Ob sich eine dritte Imbißbude rechnet oder das Merchandising-Sortiment durch Trikots mit der Nummer 18 ergänzt werden muß, spielt hier keine Rolle. Es ist allerdings nicht tolerierbar, wenn sich eine ausgesprochene Trainer-Simulation auf das Allernötigste beschränkt. Abgesehen von der gut eingefangenen ran-Atmosphäre bieten gängige Fußballmanager vergleichbare Features, ohne sich über weite Strecken auf mittelfristig reizlose Videos verlassen zu müssen. Ideen gäbe es genug, um die Motivation über die erste Saison hinaus zu retten oder das Klick-reiche und dennoch nicht gerade aufschlußreiche Interface zu entmüllen. Wenn Sie sich in der anfangs beschriebenen Zielgruppe wohlfühlen, spricht aber nichts gegen ein Engagement als „ranTrainer“.



## BIGFOOT'S GAMES 'N MORE

PC SPIELE CD ROM			10 Sony Disketten	
11th Hour II. Edition	DA DM	99,95	formatiert	DM 15,95
Apache Longbow	DV DM	89,95	Druckerlabel 1,8 Meter	DM 8,95
Bioforce	DV DM	99,95	3,5" Diskettenbox für	
Das Schwarze Auge 2	DV DM	89,95	100 Disketten	DM 12,95
Hugo 3	DV DM	79,95	3,5" Diskettenbox	
Sid Meiers Classic Coll.	DV DM	109,95	mit 10 Disketten	DM 25,95
Space Marines	DA DM	88,95		

PC SPIELE 3,5"		
Star Trek: Judgment Rites L.E.	DV DM	99,95
Star Trek: TNG - A Final Unity*	DV DM	109,95
Talisman	DV DM	89,95
Tek War	DA DM	89,95
The Dig	DV DM	79,95
Wing Commander 4*	DV DM	99,95
Addams Family Pinball	DA DM	75,95
Comanche incl. aller		
Datas	DV DM	74,95
Dungeon Master 2	DV DM	99,95
Flight Commander 2	DV DM	79,95
X-Wing Compilation	DV DM	79,95

SCHNÄPPCHEN MARKT (PC)		
Dawn Patrol	DV DM	24,95
Dream Web	DA DM	24,95
Privateer	DA DM	29,95
System Shock	DV DM	29,95
WordStar plus UltraFax	DA DM	39,95

LÖSUNGSHEFTE		
11th Hour, Bioforce, Dungeon Master 2, Lost Eden, Myst, Star Trek Next Generation, Vollgas uvm. je DM	17,50	
HARDWARE		
P 133 Big Tower, 16 MB RAM, 1,6 GB HD, 3,5" Laufwerk, Quad Speed CD ROM, 2 MB VGA Karte, Logitech 3 Tasten Maus + Mauspad, Windows 95, Corel Draw 4.0, Word 7.0, Excel 6.0. Zum Preis von nur DM 4.600,- inkl. MwSt.		
SHAREWARE (CD)		
1000 Schriftarten	DM	12,95
Adventure Games	DM	12,95
Urkunden Druckerei	DM	12,95
Jump + Run Games	DM	12,95
Racing Games	DM	12,95

ZUBEHÖR		
Soundkarte 16 BIT	DM	99,95
80 Watt Aktivboxen	DM	129,95
ANWENDERSOFTWARE		
D Info	DM	37,95
Visitenkarten Druckerei	DM	27,95
Urkunden Druckerei	DM	27,95
Spaß-Etiketten Druckerei	DM	27,95
Liebesgruß Druckerei	DM	27,95

Kein Ladenlokal, nur Versand, Nachnahme DM 6,- + NK  
Vorkasse DM 6,00 (nur Eurocheck), im Umkreis von 25 km  
direkt Auslieferung frei Haus, Anlieferungsgebühr von  
DM 5,- (Liefertermin nach Vereinbarung). Ab DM 250,-  
versandkostenfrei. Für Druckfehler ist kein Gewähr  
Die ersten 100 Besteller nehmen  
automatisch an einer Verlosung teil:  
1. Preis: Software im Wert von 500,- DM  
2. Preis: Software im Wert von 250,- DM  
3. Preis: Software im Wert von 150,- DM  
4. - 20. Preis: je ein Programm nach unserer Wahl  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Öffnungszeiten  
Mo - Fr von 9.30 bis 12.30 von 14.00 bis 20.30  
Sa von 9.00 bis 14.00  
Bei Drucklegung noch nicht lieferbar,  
Vorbestellungen möglich  
BIGFOOT'S GAMES 'N MORE  
Inh: Markus Münz • Heppstr. 25  
72760 Rautlingen • Telefon: 07121 / 346154  
Fax: 07121 / 346155 • BTX MUNZ#

# GROSSHANDEL

alles für PC's und Sony Playstation  
Nur für Wiederverkäufer, bitte Preisliste anfordern.

## Spiele - Top - Preise

**NEU** \* mit Rückgaberecht  
\* auch Einzelbestellungen  
\* kleine Preise, schnelle Lieferung

Ruhrorter Str. 9, 46049 Oberhausen

Tel.: 0208/20 16 89 + 0208/20 17 88

MAXI-SOFT GmbH Fax: 0208/20 16 88

## Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 0 54 46/21 05 • Telefax: 0 54 46/21 05 • Fido: 2:241/1090.29  
Am Sportplatz 9 • 49 453 Rehden

PC Spiele • CD-ROM • PC Spiele • CD-ROM • PC Spiele • CD-ROM		
Apache Longbow	79,95 DM	Need for Speed 89,95 DM
Archibald Applebrooks	79,95 DM	Panzer General 2 79,95 DM
Capitalism	79,95 DM	PGA Tour Golf 96 89,95 DM
Caesar 2	79,95 DM	Foley Position 99,95 DM
Chewy - Escape from F5	79,95 DM	Siedler 2 89,95 DM
Command & Conquer	99,95 DM	Space-Marines 79,95 DM
Conquest of the new World	99,95 DM	Stonekeep 99,95 DM
Frankenstein	99,95 DM	Talisman 79,95 DM
Hexen	89,95 DM	Warcraft 2 99,95 DM
Hugo 3	79,95 DM	Werewolf vs. Comanche 89,95 DM
Myst	79,95 DM	Wing Commander 4 99,95 DM
Nascar Racing	89,95 DM	Worms 79,95 DM

Versandkosten: Nachnahme DM 10,50 zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse DM 7,50.  
Preisrisiko und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!

## Dann mal ran...

Am Spieltag beobachten Sie Ihre Mannschaft bei einem zeitlich komprimierten Match; dazu wird das Spielfeld im isometrischen FIFA Soccer-Stil (wahlweise SVGA oder VGA) gezeigt. Weil's gar so realistisch ist, darf man seinen Kickern mit den Funktions-Tasten von der Trainerbank aus Anweisungen (F1 = Mehr Distanzschüsse, F2 = weniger Dribblings usw.) geben. Normalerweise dackeln die Hitzfelds und Rehhagels schweigend oder fluchend am Spiel-

feldrand entlang und sind schon happy, wenn sich jemand nach ihrer Meinung zum Thema Elfmeter-Schütze richtet. Kommentiert wird das illustre Männleinlaufen von Johannes B. Kerner - der Mann hat 750 Sprüche auf Lager, die nur sporadisch zur Spielsituation passen und die man nach ein paar Stunden ran Trainer 2 im Schlaf aufsagen kann. Letzteres gilt auch für die 60 An- und Abmoderationen während der simulierten ran-Sendungen, die auch mit ausführlichen Statistiken und Analysen im typischen ran-Layout aufwarten.

Petra Maueröder ■

## Talkshow

Der ran-Trainer 1 war in Deutschland ein großer Erfolg. Haben Sie aus Ihrem Umfeld Reaktionen auf Ihre „Rolle“ in dem Programm bekommen?

Meine Kollegen in der SAT.1-Redaktion

haben sich den ran Trainer 1 genauer angeschaut und Verbesserungsvorschläge für den zweiten Teil an Greenwood weitergereicht. Aus meinem privaten Umfeld gibt's dazu 'ne nette Geschichte: Ein alter Schulfreund, den ich seit Jahren nicht mehr gesehen habe und der Fußball nicht besonders mag, hat aus Gag von ein paar Kumpels den ran Trainer geschenkt bekommen. Dann hat er mich in den Videosequenzen erkannt und meine Telefonnummer ausfindig gemacht. Dadurch kamen wir nach langer Zeit wieder in Kontakt.

Verwenden Sie Ihren Privat-PC manchmal auch zum Spielen?

Ich komm' aus zeitlichen Gründen leider nur dazu, gelegentlich ein bißchen Solitär zu spielen. Wenn ich aber mal angefangen habe, komme ich nicht mehr davon los...

Wie lautet Ihr Tip für den Deutschen Meister '95/96?

Ich glaube, daß Bayern München aus dieser Saison als Meister hervorgeht. Persönlich wünsche ich mir, daß mein Lieblingsverein Hertha BSC in die 1. Liga aufsteigt.

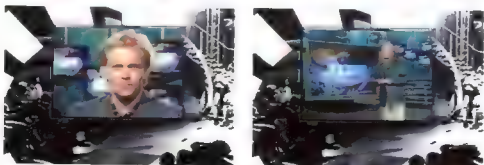
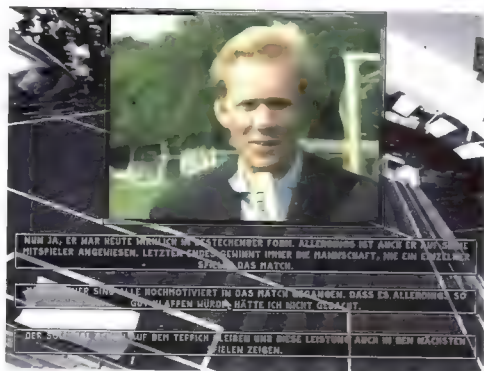


Spielerpositionen lassen sich mit einem einfachen Mausclick neu besetzen. Auf Wunsch nimmt das Programm die Aufstellung auch automatisch vor.

## 1. LIGA, 13. LIGASPIELTAG

1	FC FRANKFURT	13	30 - 10	32	●
2	FC DORTMUND	13	33 - 16	29	●
3	HANSE BREMEN	13	26 - 17	23	↑
4	FC MÜNCHEN	13	25 - 19	23	↑
5	SC STUTTGART	13	18 - 16	23	↓
6	VFB KÖLN	13	25 - 23	20	↑
7	TSV SCHALKE 96	13	22 - 23	19	↓
8	SG DÜSSELDORF	13	25 - 27	19	↓
9	MÖNCHENGLADBACH	13	24 - 22	18	↓

Typisch ran: Auch die aktuelle Liga-Tabelle weist den Look der Sendung auf. Selbstverständlich wird bereits mit der neuen Drei-Punkte-Regel gerechnet.



SAT.1-Moderator Kerner führt Multiple Choice-Interviews, moderiert die ran-Show und kommentiert die Lage der Fußball-Nation mit flotten Sprüchen.

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 28 MB	General Midi
CD 420 MB	Audio

REQUIRED	486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	486 DX-266, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	Bis zu vier Spieler an einem PC

## RANKING

WiSim/Sport	
Grafik	84%
Handlung	70%
Spielspaß	79%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Greenwood
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



# MILLENNIA

## ALTERED DESTINIES



# DER SCHLÜSSEL ZUM LEBEN?

"Millennia: Altered Destinies könnte glatt zum spannendsten Spieldesign des Jahres werden!"

Steve Honeywell  
Computer Game Review

"Hier haben wir mal eine 'Weltensimulation' mit Pfiff ... Millennia ist sicher eines der ausgeklügeltsten, ehrgeizigsten und anspruchsvollsten Galaxis-Abenteuerspiele, das jemals auf dem Markt erschienen ist!"

Bill Trotter  
PC Gamer (US)

"Dieses Spiel hat einfach alles! Zeitreisen, Weltraumschlachten, Diplomatie, Handel ... einfach alles! Also ich bin dabei!"

Peter Smith  
Strategy Plus

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany.

0180 - 5304525

Gabriel Knight 2 - The Beast Within

# Der Schöne und d



**A**uch wenn einer Geschichte, die von König Ludwig II., Richard Wagner und Werwölfen handelt, etwas Klischeehaftes anhaftet, muß man der amerika-

nischen Spieledesignerin Jane Jensen zugutehalten, daß sie sich wirklich eingehend mit Deutschland beschäftigt hat, bevor sie sich an das Storybook machte. Wer ein

Schon in Gabriel Knight 1 spielte das Land der Dichter und Denker eine Rolle - die meiste Zeit war man allerdings in New Orleans und anderen amerikanischen Städten zugange. Im zweiten Teil des Okkultismus-Adventures hat Sierra nun die Bundesrepublik, genauer gesagt das schöne Bayernland, als alleinigen Schauplatz gewählt - und all das hineingepackt, was ein Amerikaner unweigerlich mit Deutschland verbindet: Schlösser, Wölfe, Wagner-Opern und Weißwürste. Sogar „Kini“ Ludwig von Bayern spielt eine gewichtige Rolle.

verklärtes Bild der Bundesrepublik befürchtet, in dem bierbäuchige Einfaltspinsel zu Blasmusik umhermarschieren, kann beruhigt werden: die Gruselgeschichte spielt im Deutschland der neunziger Jahre und vermittelt dem Spieler auch ein recht realistisches Bild des Landes.

Um nach seinen turbulenten Voodoo-Abenteuern aus Teil 1 wieder halbwegs zur Ruhe zu kommen, läßt sich der Okkultismus-Schriftsteller Gabriel Knight für einige Monate auf seinem gerade geerbten Land-sitz, Schloss Rittersberg, nieder. Leider holt ihn seine Vergan-

genheit schneller ein, als er dachte: als einziger Nachkomme einer Familie von Geisterjägern (er hat in Teil 1 gelobt, diese Tradition fortzuführen) wird er um Hilfe gebeten. Eine Mordserie versetzt die Landbevölkerung in Angst und Schrecken - und so wie es aussieht, steckt kein gewöhnlicher Mensch dahinter, sondern ein Werwolf. In der Öffentlichkeit macht man allerdings zwei kürzlich aus dem Zoo ausgebüchste Wölfe dafür verantwortlich - und nur Gabriel und die abergläubische Bevölkerung des kleinen Dorfes in der Nähe von München glauben



„Der Wolf hat sich dem Huber-Bauern sein Kind g'holt!“ - die Einheimischen bitten Gabriel um Hilfe - als Schattenjäger bleibt ihm keine andere Wahl.



Wie im richtigen Leben: der Spieler legt kurze Wege innerhalb Münchens mit der U-Bahn zurück. Die Schauplätze wurden auf Video und Fotos gebannt.



[illegible]



Die Herren im ehrenwerten Jagdclub sind gar nicht so ehrenwert. Gabriel entdeckt eine Verbindung zwischen ihnen und den mysteriösen Mordfällen.

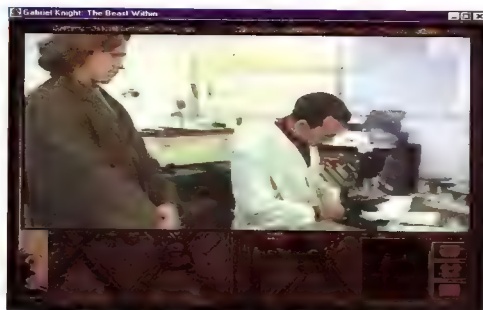


King Ludwig als Spielfigur. Er wird mit einem „großen schwarzen Wolf“ in Verbindung gebracht.

vollständig gewidmet. Um Gabriel bei seinen Nachforschungen zu unterstützen, kommt auch sie nach Deutschland. In Chapter 2 und 4 (jedes Kapitel nimmt eine komplette CD-ROM ein) steuert der Spieler sie durch Rittersberg, Bayreuth und - es mußte so kommen - Schloß Neuschwanstein. Dort ist sie Legenden auf der Spur, die dem

Bayernkönig Verbindungen zu irgendeinem Werwolf-Kult nachsagen. Im sechsten und letzten Teil des Abenteuers wird die räumliche Trennung zwischen Grace und Gabriel dann sogar gänzlich aufgehoben, und der Spieler muß mehrmals zwischen den beiden hin- und herspringen.

Wer die jüngsten Spieleveröffentlichungen von Sierra kennt, wird zuallererst die Frage „Echtes Adventure oder Interaktiver Film?“ stellen. Gabriel Knight ist beides - und damit eine Weiterentwicklung von heftig kritisierten Spielen wie Phantasmagoria oder Under a Killing Moon, andererseits aber auch ein waschechtes Adventu-



Gabriel läßt ein Haarbüschel untersuchen, das er auf dem Grundstück der Hubers gefunden hat. Die Expertise: Weder Tier- noch Menschenhaar.

re, inklusive Inventory und richtigen Puzzles. Genau wie in Phantasmagoria wurden alle Szenarien und Hintergründe von realen Fotos abgescannt und die Aktionen aller Charaktere (25 an der Zahl) mit professionellen Schauspielern vor Bluescreens gedreht. Bei 80 verschiedenen Schauplätzen mußte von den Grafikern so mancher Trick angewandt werden, um die auf zwei verschiedenen Kontinenten entstandenen Filmaufnahmen zu einem sinnvollen Ganzen zusammenzufügen. Das Ergebnis ist auf jeden Fall beachtlich und bringt den Eindruck eines Horrorstreifens zum Mitspielen sehr gut rüber. Ansonsten findet der Adventure-Freak alles vor, was er von Sierra-Spielen gewohnt ist: die Lösung beruht auf dem Zusammentragen von Gegenständen und Informationen, die an

anderer Stelle wieder zum Einsatz gebracht werden können. Eine Score-Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt den Fortschritt bei der Bewältigung des Falles an. Außerdem kündigt auch die Aufforderung zum Wechseln der CD von einem entscheidenden Meilenstein im Spielverlauf, denn jede CD-ROM muß glücklicherweise nur einmal eingelegt werden. Neben den gefilmten Grafiken verdient vor allem der Sound Beachtung. Auch hier wurde sichtlich Wert darauf gelegt, Spielfilm-Feeling nach Hollywood-Manier zu erzeugen. Da auch der Bayreuther Komponist Richard Wagner einen Part in der Geschichte hat (er war ein enger Freund König Ludwigs), wechseln sich klassische Themen mit der üblichen Pop-Begleitmusik ab.

Thomas Borovskis ■

## White Sausage

Wenn eine deutsche Umsetzung gut gemacht wurde, gibt es normalerweise keinen Grund, dem Interessierten doch lieber den Kauf der englischen Version ans Herz zu legen. In diesem Fall könnte man aber durchaus von einem Geheimtip sprechen. Da Gabriel lediglich ein paar Bracken Deutsch versteht, die Lokalitäten aber originalgetreu wiedergegeben wurden, kommt das Gefühl, als Ausländer in Deutschland unterwegs zu sein, in der englischen Version doppelt gut rüber. Wenn beispielsweise eine Münchener Wurstverkäuferin dem Helden freundlich ein paar Weißwürste anbietet und der sich nur wundern kann, was sie von ihm will, reizt das den deutschen Spieler unwillkürlich zu Schmunzeln. Auch der Halländer, der von Sierra kurzerhand in eine Polizei-Uniform gesteckt wurde („Derr Herrr Komiesarr iest

niet da!“) entpuppt sich als unerschöpfliche Quelle der Heiterkeit. Wer gerne mal herzlich lacht, findet's fast schon schade, daß solche Gags aus der deutschen Version entfernt wurden.



SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 1 MB / General Midi	
CD2000 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	90%
Sound	90%
Handling	80%
Spielspaß	88%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut



# WING COMMANDER

THE PRICE OF FREEDOM

**“Das hier ist absolut überwältigend.**

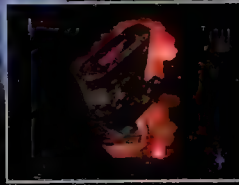
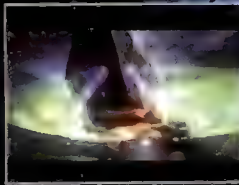
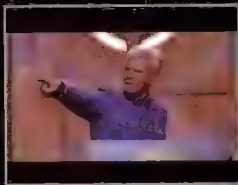
Das ganze Szenario hat sich vollkommen verändert, (...) Wing IV wird ein großartiger Film – viel mehr als nur ein Spiel.”

PC Power 11-12/95

In den Hauptrollen:

**Mark Hamill** als Colonel Blair

**Malcolm McDowell** als Admiral Tolwyn



<http://www.ea.com/origin.html>

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,  
Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

Software ©1995, Origin Systems Inc. • ORIGIN Interactive Movie und The Price of Freedom sind Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Origin und Wing Commander sind eingetragene Handelsnamen von Origin Systems, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.



The Raven Project

# Verrat gegen die Erde

Mit einem Potpourri aus verschiedenen Actionspieltypen begibt sich Cryos Raven Project auf die Spuren von Rebel Assault. Mit einer vergleichbar populären Hintergrundgeschichte kann Cryo zwar nicht mithalten, trotzdem braucht sich das abwechslungsreiche Ballerspiel keinesfalls zu verstecken.

Man schreibt das Jahr 2278. Wieder einmal wurde die Erde Opfer außerirdischer Eindringlinge. Nachdem sie die letzten 10 Jahre PC-Spiele schadlos überstanden hat, scheint es diesmal etwas schwieriger zu werden: der Feind sitzt in den eigenen Reihen. Die Armiden, ein humanoides, im wirtschaftlichen

und sozialen Untergang befindliches Volk, hat mit einem brutalen Schlag fast jeden wichtigen Ort dieser Erde besetzt. Die unbeugsame Menschheit denkt jedoch keinesfalls an Aufgabe, immerhin gilt es, die Freiheit und den blauen Planeten zu verteidigen. Auf einen der weltweit wichtigsten Waffenproduzenten können die Verteidiger aber nicht zurückgreifen, denn Gordon Dark meint, mit den Armiden bessere Geschäfte machen zu können. Also macht sich der Spieler mit einigen Kameraden auf, mit technisch unterlegenen Waffen die Eindringlinge zu schwächen und die im Weltall umherschwwebende Waffenplattform Raven unter die eigene Gewalt zu bringen. In drei verschiedenen Spielmodi müssen Sie den Armiden zeigen, wie zäh die Menschheit ist. Im Raummodus fliegen Sie ein frei bewegliches Raumschiff, das mit unterschiedlichen Waffensystemen, Radar-



Die von Megarace bekannte Grafik macht den Landmodus sehr schnell. Sogar das Humpeln der Kampfboter konnte nachgebildet werden.

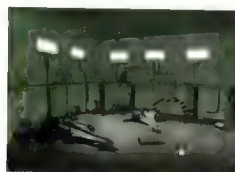
aufschaltung etc. die klassischen Elemente eines Weltraumspiels aufweisen kann. Die Steuerung erweist sich als intuitiv und exakt.

## Genre-Mix

Der Landmodus teilt sich in Kampfboter- und Gleitermodus auf, die Spielbarkeit unterscheidet sich jedoch kaum. Auf der Oberfläche eines Planeten oder Mondes bekämpft man gegnerische Stellungen oder Einheiten, auch hier stehen dem Spieler unterschiedliche Waffen, Radaraufschaltung und eine leichtgängige und exakte

Steuerung zur Seite. Dieser Modus lässt sich am ehesten mit einem auf das Wesentliche reduzierten Mechwarrior vergleichen. Ausgerechnet der sogenannte Interaktive Modus lässt am wenigsten Interaktion zu: die Steuerung des Raumschiffs übernimmt der Autopilot, nur das Zielen und Schießen bleibt dem Spieler überlassen. Grafik und Sound sind solide, unzählige Zwischensequenzen füllen die zwei CD-ROMs. Für Abwechslung ist also gesorgt, nur die Genremischung ist äußerst gewöhnungsbedürftig.

Harald Wagner ■



Zahlreiche Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf.



Die Storyline beginnt erst auf der Raven im zweiten Teil des Spiels.

## Statement

Was bei Rebel Assault gefallen hat, kann bei Raven Project nicht völlig falsch sein. Daß ich diesem Produkt trotzdem keine große Zukunft bescheinigen kann, liegt weniger an der zweifellos guten Programmierleistung als an der fehlenden Hintergrundgeschichte einer Star Wars-Trilogie. Wer mit dem etwas verwirrenden Genremix zurechtkommt, wird dennoch an The Raven Project seine Freude haben können.



SPECS & TECHS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
OSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 1 MB / General Midi	
CD 1200 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Arcade-Action	
Grafik	75%
	70%
Handling	70%
Spielepaß	76%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut







**M + S Computer**  
Niedernstraße 27 - 29  
32312 Lübbecke  
Tel/Fax: (0 57 41) 29 71 83

**Pentium 133 MHz 3048,-**  
**Pentium 120 MHz 2798,-**  
**Pentium 100 Mhz 2598,-**  
**Pentium 90 MHz 2498,-**

**14 Zoll Monitor / 8 MB RAM**  
**850 MB Festplatte / Mini Tower**  
**1 MB PCI Grafikkarte / Tastatur**  
**Maus / 3,5" Diskette**

**Alle Top Spiele**  
**VORRÄTIG**

**Hardware**  
**>UPDATES<**

zzgl. Versandk.

## Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax: 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF

FAX-POOL: 0335 7 549014 Dokument 500

Flirstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

CD-ROM		CD-ROM		CD-ROM	
11th Hour	DV	94 DM	Magic Carpet 2	DV	86 DM
3D Ultra Pinball	DA	69 DM	Mech Warrior 2	DV	81 DM
Alien Odyssey	DV	79 DM	NBA Jam Tournament	DV	94 DM
					US Navy Fighter Gold
					DV 91 DM
<b>Hardware/Anwendersoftware auf Anfrage z.B. Flightstick Pro 119,- DM; Flightstick 79,- DM; Logitech Wingman extreme 97,- DM</b>					
Bling	DV	74 DM	Need for Speed	DV	86 DM
Bleifuß	DA	62 DM	NHL Hockey 96	DV	86 DM
Cosier II	DV	81 DM	Panzer General 2	DV	78 DM
Capitulum	DA	81 DM	Pain Position	DV	97 DM
Carrier Strike Force	DV	81 DM	Pro Pinball - The Web	DA	59 DM
Command & Conquer	DV	97 DM	Rabal Assault 2	DA	81 DM
Crossbar - No Remorse	DV	86 DM	Sim Town	DV	76 DM
Destruction Derby	DV	94 DM	Simons the Sorcerer 2	DV	81 DM
Dungeon Master 2	DV	*105 DM	Space Quest 6	DV	81 DM
F 1 GP 2	DV		Star Trek Next Gen.	DV	99 DM
PGA Soccer 96	DV	86 DM	Stonekeep	DA	97 DM
					EA Classics incl. Missionen je 34 DM
					Privateer
					Ultima 7 Comp.
					Strike Commander
					System Shock

Lieferung: Nachnahme 10,- DM • NW, Vorbezahlung, (nur Vorbezahlung), Frau Haus 5,00 DM (nur Kasse Frankfurt/Oder)  
Preisänderungen vorbehalten - Preisliste kostenlos - Kein Leihverkauf

## KUWO

(Inn. D. Kuben)

Tel.: 06881-53232

Fax.: 06881-53521

## Software

**CD-ROM**

**Wing Commander 4**  
**DV 95,-\***

**Pole Position, DV 94,-**

**The 11th Hour, DV 97,-**

**MS-Fury & Sidewinder 3D**  
**99,-**

**kostenlose**  
**Preisliste anfordern !!!**

## Hardware

**CPU P75, Intel 299,-**  
**Mainb. GBT586ATEP 389,-**  
**Big-Tower 767-A, CE 249,-**  
**4-fach CD-ROM IDE 219,-**  
**Händleranfragen erwünscht !!!**

**KuWo-Soft**

**Am Witten 2 - 66822 Lebach**  
**Versand per UPS-Nachnahme:**  
**DM 13,-**

**Guck mal**  
**übern**  
**Teller-**  
**rand!**



**Kinderbücher**  
**für die Eine Welt**

Empfehlenswerte Kinder- und Jugendliteratur aus und über Afrika, Asien und Lateinamerika.

Spannend und informativ für kleine und große Leseratten von 4 bis 14 Jahren. Fragen Sie Ihre Buchhandlung oder fordern Sie unsere Kinderbuchzeitung GUCK MAL an.

**DEUTSCHE WELTHUNGERHILFE**

**Bestelladresse (bitte DM 3,-**  
**in Briefmarken beifügen):**  
**Buch- u. Medienvertrieb,**  
**Postfach 20 03 28,**  
**42203 Wuppertal**

## REVIEW **E-Games** 142

**Extreme Pinball**

## Vier gewinnt?

**Was wäre eine lückenlose Flipper-Sammlung ohne die jüngste Co-Produktion von Epic MegaGames und Electronic Arts?**

**D**as flippige Quartett setzt sich zusammen aus den thematisch recht unterschiedlichen Tischen

„Medieval Knights“ (Mittelalter), „Monkey Mayhem“ (Dschungel), „Urban Chaos“ (Großstadt) und „Rock Fantasy“ (Rockkonzert), die jeweils mit der passenden Musik und entsprechenden Soundeffekten unterlegt sind. Kleine gerenderte Objekte (z. B. eine rotierende E-Gitarre bei „Rock Fantasy“) peppen die 256-Farben-Grafik auf. Jeweils 320 x 400 Bildpunkte, also eine etwas höhere VGA-Auflösung, bilden ein Flipper-Segment und scrollen munter mit den Bewegungen mit; ein kompletter Tisch weist eine Größe von 320 x 1.000 Pixeln auf. An Spezialitäten entdeckt man lediglich die üblichen Ballkanonen und -fallen, Loopings, Rampen und Bumper. Mangels origineller Features und angesichts des Mittelmäßes in den Bereichen Grafik und Sound kann Extreme Pinball mit High-End-Flip-

pern (z. B. empires Pro Pinball) nicht konkurrieren und ist daher nur einer von vielen.



Gib' dem Affen Zunder: Bei „Monkey Mayhem“ flippert man sich durch die Wildnis.

## SPECS & TECS

VEA/ Tastatur	
5VEA/ Maus	
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 13 MB/ General Midi	
CD 21 MB/ Audio	

### REQUIRED

386 DX-33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

486 DX2-66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Flipperspiel

Grafik	70%
	65%
Handling	75%
Spieldauer	69%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Epic/EA
Preis	ca. DM 80,-
CD-Vorteile	ungenügend



# WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der einstige Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabacaleph. Nur ein mächtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllentore wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden



Alexander und machen sich auf die spannende und gefährliche Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!



## FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem



**SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

This Means War

# Schlachtenbummler

Command & Conquer ist ja ganz nett, aber geht das nicht auch in SVGA? Und ob das geht: This Means War (kurz: TMW) von MicroProse bietet beinahe den gleichen Lieferumfang wie die derzeitige Nummer 1 der CD-ROM-Charts und darüber hinaus eine Reihe interessanter Neuerungen. This means war with Westwood?

This Means War spielt in einer Welt, in der „Macht mehr zählt als Moral“ - das hört sich schwer nach der Gegenwart an, doch die Szenarien sind fiktiv. Als Anführer der „Free World Alliance“ bereisen Sie im Lauf der 40 Missionen den gesamten Globus und beseitigen dort die Stützpunkte Ihrer Todfeinde. Ziel jedes Feldzugs ist zunächst mal die Zerstörung der gegneri-

schen Kommandozentrale, die meist von Raketenwerfern, Soldaten und Kampfjets umzingelt ist. Ingenieure und Baumaschinen helfen Ihnen beim Ausbau Ihrer eigenen Basis mit Kasernen, Fabriken und Flughäfen. Kraftwerke und Erz-Minen sind die Voraussetzungen dafür, daß dieser Vorgang reibungslos und schnell vonstatten geht. Konstruktions-Fristen, die Geschwindigkeit von Fahrzeugen,



Übersichtlich: Der Dienstgrad der Einheiten ist leicht erkennbar.

die Sichtweite sowie Verteidigungs- und Schadenswerte basieren auf einem transparenten Punkte-System. Ein Schützen-Panzer hält beispielsweise acht

„Mit Points“ aus, richtet einen Schaden von 30 an und braucht 12 Zeit-Einheiten zum Nachladen. Die Kriegsschauplätze (Sümpfe, Wiesen, Arktis

**1 Command Center**  
Erst wenn das Heiligtum jeder Armee vernichtet wird, hat man eine Schlacht verloren.

**2 Population Centres**  
Abhängig vom Gebiet werden Campingplätze, Zelllager oder Hochhäuser hochgezogen.

**3 Flugplatz**  
Von hier heben die in der Fabrik hergestellten Kampffjets, Bomber und Helikopter ab.

**4 Nahrungsmittelversorgung**  
Farmen und sogenannte „Argo Plants“ stellen die Verpflegung Ihres Volkes sicher.



**5 Mineral Sources**  
LKW's transportieren Erze zur „Steel Mill“, die daraus Stahl für die Produktion von den benötigten Waffen und Fahrzeugen herstellt.

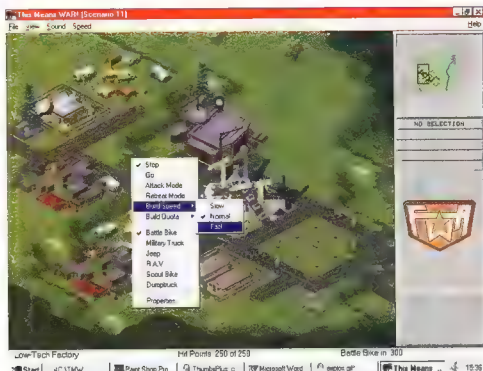
**6 Energy Production**  
Windkraftwerke, Ölquellen und Solaranlagen.

**7 Ingenieure**  
Brücken, Bunker, Bergwerke und Radaranlagen

**9 Barracks**  
Scouts, Infanteristen, Bazooka-Werfer, Marines und Ingenieure.

**8 Fabriken**  
Panzer und Flugzeuge aller Art, Jeeps, Battle Bikes, Erz-Transporter, Baufahrzeuge, Flak-Geschütze, Raketenwerfer und Luftkissenboote.





**Ungeheim praktisch:** Beim Klick mit der rechten Maustaste kommt ein solch individuell bestücktes Pulldown-Menü zum Vorschein.



**Bei derartigen Großoffensiven bleibt kein Stein auf dem anderen:** Die gegnerische Basis wird von allen Seiten gleichzeitig angegriffen.

usw.) werden aus einem isometrischen Blickwinkel gezeigt: dabei kann immer nur das Gebiet eingesehen werden, in dem sich eine Ihrer Einheiten befindet. Mittels Drag & Drop veranlaßt man angewählte Baubattillone, einen Gegner zu attackieren.

## Multi-Tasking

This Means War ist ein ergebnisreicher Fundus an spielerischen Wiederwärtigkeiten. Da wäre zum Beispiel die Tatsache, daß sich u. a. die Gebäude-Konstruktion über halbe Ewigkeiten hinzieht. Fehlt zu Beginn ein Rohstoff (Energie, Stahl, Nahrungsmittel etc.), dürfen Sie Ihrem Ingenieur erstmal die nächste Viertelstunde beim Bau der entsprechenden Anlage zusehen. Praktischerweise ver-

wenden alle Parteien die gleichen Einheiten-Typen, die sich nur durch ein zwei mal zwei Pixel großes Fähnchen unterscheiden - da ist das Chaos vorprogrammiert. Zugute halten muß man den Entwicklern, daß sie einige nette Ideen aus rundenorientierten Strategiespielen übernommen haben: Beispielsweise werden Einheiten automatisch in Abhängigkeit von der Zahl der „Kills“ befördert.

## Vorsprung durch Technik

Bei Vorhandensein einer Forschungsanlage können Sie die Produktivität und die Fähigkeiten von Waffensystemen verbessern; Feinde dürfen gegen Bares ausspioniert und sabotiert werden. Wenn sich ein Spiel als

grafischer Totalausfall herausstellt, umschreibt man diesen Umstand gerne mit der beschönigenden Vokabel „zweckmäßig“. Insofern ist TMW ein Spiel mit zweckmäßiger Grafik. Da das Programm nur mit Windows 3.1/95 funktioniert, darf sich das Spielerherz an SVGA-Grafik erquicken, die aber alles andere als „super“ aussieht. Gründe dafür sind die farbbaren Landschaften, das rumpelige Scrolling und die zweieinhalb Animationsphasen. Zwischensequenzen jedweder Art gibt es nicht, und beim Mission-Briefing müssen Sie sich mit verbalen Instruktionen begnügen. Eine ultimative Herausforderung auf C&C-Niveau stellt TMW nicht dar. Der Grund: Mit einer einzigen Strategie (1. Basis aus-



**Um größere Stützpunkte am Leben erhalten zu können, benötigen Sie meist mehrere Erz-Transporter auf einmal - anders läßt sich der große Bedarf an „Minerals“ nicht decken.**

bauen und absichern, 2. Einheiten en masse produzieren, 3. Feindlichen Stützpunkt angreifen) lassen sich 90% aller Einsätze auf Anhieb gewinnen. Das ist - neben den fehlenden Multiplayer-Modi - ein ziemliches Armutszeugnis für ein solches Spiel.

Petra Maueröder ■

## Statement

Wer das zauberhafte Warcraft 2 gesehen hat, wird sich vermutlich nicht tagelang mit einem derart bierernsten Programm wie This Means War herumquälen. Schade eigentlich, denn dann würde man nämlich die beachtlichen inneren Werte hinter dem häßlichen Antlitz feststellen. Das Problem: TMW ist in keinsten Weise originell und kann technisch nicht mithalten - von Blizzard und Westwood wird man mit phänomenaler Grafik und Stimmungs-Musik ja regelrecht zugeschnitten. Außerdem schaffen es die wenigsten der 40 Missionen, an den beispiellosen Thrill von C&C oder Warcraft 2 heranzukommen - da mögen die Schlachtfelder größer und die strategischen Möglichkeiten noch so vielfältig sein.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	0 MB / General Midi
CD	59 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
486DX-50, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 90, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

<b>Strategiespiel</b>	
Grafik	60%
Handlung	45%
Handlung	75%
Spiele Spaß	69%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

Daryl F. Gates' Police Quest SWAT

# Police Academy

Als Sierra eine ungewöhnliche Fortsetzung der Police Quest-Reihe ankündigte, in der keine „gewöhnlichen“ Kriminalfälle, sondern spannungsgeladene Sondereinsätze zu absolvieren sind, freuten sich viele Spiele-Freaks schon auf ein weiteres Kriminaladventure. Jetzt, da die fertige Version vorliegt, fragt man sich zu Recht, ob SWAT denn überhaupt ein Spiel ist oder eher in die Sparte „Lernsoftware“ fällt.

Das Handbuch macht einen nicht schlauer: Ist SWAT nun ein Adventure im Stil von Police Quest 1-4 oder nicht? Der Anleitung ist diese Information nämlich nicht zu entnehmen. Ein Blick in die vier CDs schafft dann aber Klarheit über das ungewöhnliche Spielprinzip. Als Neuling in einem Sondereinsatz-Kommando der Los Angeles Police

muß der Spieler ein komplettes Ausbildungsprogramm durchlaufen. Zunächst wird der Waffenkunde mit seinen wichtigsten Arbeitsgeräten firm gemacht: der richtige Umgang mit der .45er-Pistole und dem Scharfschützengewehr muß ebenso gut sitzen wie die gebräuchlichsten Taktiken beim Stürmen von Gebäuden. Wer noch nicht wußte, welche Fingerzeichen für welches Manöver stehen, sollte es spätestens jetzt lernen. Denn das Leben eines SEK-Beamten und seiner Kollegen hängt stets an einem seidenen Faden. Deshalb wird der Spieler auch nicht gleich in den rauen Dienstalltag entlassen, sondern erst einmal ordentlich gedrillt. Am Schießstand wird der Umgang mit allen eingesetzten Kalibern geübt, und in der Police Academy lernt man, was sich hinter der „Slice Pie“-Taktik und einem Hohlspitz-Projektile verbirgt. Sitzen nach einigen Lek-



Am Schießstand wird der Umgang mit dem Scharfschützengewehr geübt - jeder Faktor, der den Weg der Kugel beeinflusst, muß bedacht werden.

tionen die grundlegenden Begriffe, so wird man auf die Außenwelt losgelassen.

## Actionadventure?

Die Einsatz-Szenarien entstammen ebenfalls dem realen Polizeialtag - mal muß eine Geisel aus dem Griff eines Bösewichts befreit werden, ein anderes Mal gilt es, einen durchgedrehten Bürger, der mit dem Gewehr seine Familie bedroht, zur Vernunft zu bringen. Neben viel Lernbereitschaft muß der Spieler vor allem Disziplin mitbringen, denn eigenständiges Han-

deln und Detektiv-Arbeit ist im Gegensatz zu den echten Police Quest-Adventures nicht gefragt. Der Unterhaltungswert von SWAT hält sich für den Nicht-Militaria-begeisterten deshalb in Grenzen. Wer ein zweites Virtua Cop erwartet, ist ebenfalls auf dem Holzweg, denn im richtigen Polizisten-Leben wird nur selten mal ein Schuß abgegeben - und selbst der sollte wohlüberlegt sein. Obwohl sich alles speziell auf die amerikanische Polizeiarbeit bezieht, ist noch für Anfang 1996 eine deutsche Version geplant.

Thomas Borovskis ■



Nach dem Drill geht's ab zu richtigen Einsätzen. Die nachgestellten...



...Fälle wurden von Daryl F. Gates aus Polizeiakten zusammengesucht.

## Statement

Für Daryl F. Gates, Sierra-Spieledesigner und Ex-Polizeist des LAPD, ist mit dem Elitekämpfer-Spiel sicherlich ein Lebenstraum in Erfüllung gegangen. Was der Spieler von den Tönen an Originalmaterial und -information letztendlich hat, steht freilich auf einem anderen Blatt Papier. Wer sich in seiner Freizeit gerne von virtuellen Vorgesetzten herumkommandieren und anbrüllen läßt, sollte zugreifen. Alle anderen sollten sich bewußt sein, daß SWAT näher an der Polizei-Realität liegt als irgendein anderes Action-Adventure.



SPECS & TECS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
OS/2 WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 15 MB / General Midi	
CD 1000 MB / Audio	
REQUIRED	
486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Action-Adventure	
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	45%
Spielspaß	47%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 109,-
CD-Advantage	gut



# HOCHDEKORIERT.

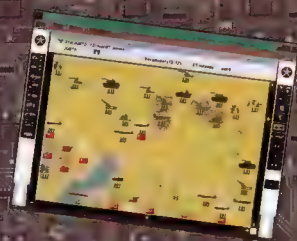
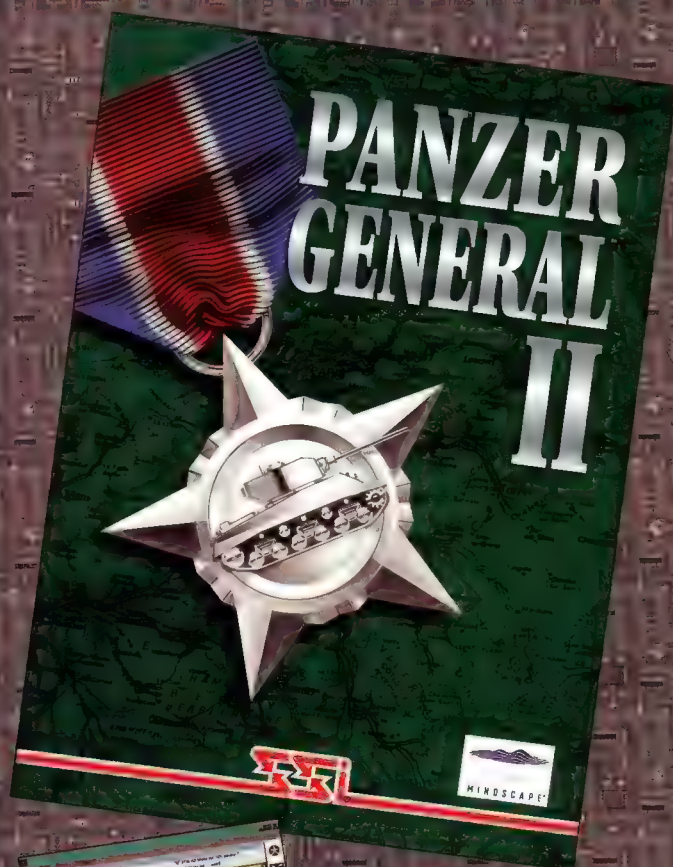
Bei dem zweiten Produkt der Reihe „FIVE STAR SERIES“ können Sie sich auf etwas gefaßt machen! PANZER GENERAL II ist der Nachfolger des preisgekrönten Spiels Panzer General. Diese Serie besteht aus Produkten, die die hochgelobte Panzer General-Spielumgebung verwenden und vertrautes aber noch gesteigertes Spielvergnügen versprechen.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen, britischen oder russischen Generals und messen Sie Ihre Kräfte mit der deutschen Wehrmacht. Bei PANZER GENERAL II können Sie, im Gegensatz zum Vorgänger, noch größere und schlagkräftigere Truppen befehligen, wenn Sie siegreich aus Ihren Schlachten hervorgehen. Es gibt drei Feldzüge zu meistern, bestehend aus kleineren, historisch richtigen Gefechten. In der Wüste, an der West- oder der Ostfront. Haben Sie die Ausdauer und Entschlossenheit eines Siegers?

## Schlagkräftige Leistungsmerkmale:

- ★ Authentische Zweite Weltkriegs-Sequenzen mit Kämpfen in der Luft, zu Wasser und zu Lande zwischen den Szenarios verleihen Ihnen beim Spiel das Gefühl „mittendrin zu sein“.
- ★ Sie können gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen.
- ★ Über 35 Szenarios bei drei Feldzügen gilt es zu meistern.
- ★ Die intuitive „point-and-click“-Spielführung läßt sich leicht erlernen.
- ★ Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Szenario-Editor/-Generator
- ★ Neue Truppengattungen: Ingenieure, Jäger und Commonwealth-Truppen erweitern die schon große Anzahl der Truppengattungen, die bei Panzer General verfügbar waren.
- ★ Erweiterte DFÜ-Möglichkeiten mit voller Windows® 95-Unterstützung ermöglichen das Kämpfen mit einem anderen Spieler per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows® 95 und Mac/PowerMac CD-ROM



© 1995  
Strategic Simulations, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International  
Zepfelfstraße 721  
45746 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel.: (02 08) 4 92 41-0  
Fax: (02 08) 9 92 41-23



Human Recall

# Wasserleiche Premiere

Einen hab' ich noch: Die Programmierer, die für Mission Super I. Q. die Verantwortung tragen, hatten diesmal sogar genug Material für vier CD-ROMs beisammen.

W eil Ihnen während eines Tauchgangs der Sauerstoff ausgeht, retten Sie sich in eine unterirdische Höhle. Zufällig entdecken Sie an diesem urgemütlichen Ort das ehemalige Piratenversteck „Silver Eye“, in dem ein spielerisches Vakuum herrscht. Die Freibeuter haben sich dort unten mit freundlicher Unterstützung eines gewissen 3D-Studios einen komplett gerenderten SVGA-Unterschlupf eingerichtet. So tapst

man nichtsahnend durch die Gänge, hört sich die schauererregende Musik an und klickt auf allerlei wundersame Gebilde, um sich vom Programm belehren zu lassen, daß man diese Tür nicht öffnen kann oder jener Totenkopf unbrauchbar ist. Zu doll wäre es gewesen, wenn wir irgendwo zwischen all den Gigabytes ein brauchbares Puzzle oder eine ruckelfreie Animation gefunden hätten.

Petra Maueröder ■

Abaron

Das junge deutsche Unternehmen Tantalus versteht sein Erstlingswerk Abaron als Hommage an die längst vergangenen Ballerspiele aus Spielhallen und verrauchten Eckkneipen.

Die Vorgeschichte ist entsprechend knapp gehalten: Im Jahr des Venom 306 ist die Erde nur noch aus Sagen und alten Überlieferungen bekannt. Durch einen Materiebrand, der vor vielen Jahren als Resultat eines finalen Weltkrieges wütete, wurde unsere geliebte Mutter Erde vollkommen zerstört und die Menschheit in die entferntesten Winkel des Universums zerstreut. Unter der Führung von Ron William Gilbert macht sich nun eine Truppe furchtloser Raumpiloten auf, die Menschheit wieder zusammenzubringen. Für ein Erstlingswerk gibt sich Abaron zunächst recht anspruchsvoll. Die Videosequenzen überzeugen zwar kaum

durch schauspielerische Meisterleistungen, wirken aber zumindest grafisch einwandfrei. Lediglich die Sprachausgabe könnte etwas klarer und verständlicher sein. Das Spiel selbst macht nur sehr wenig her- und das ist noch übertrieben: mit einem recht „seltsamen“ Raumschiff versuchen Sie Tyrannen-like, die Horden des Bösen auseinanderzunehmen. Leider sind Extrawaffen nur sehr spärlich gesät und das Gameplay viel zu hektisch. Oft überlebt man nur wenige Sekunden, denn mehr als ein Leben haben die Programmierer dem Spieler nicht gegönnt. Schade, aber selbst als Debüt kann man Abaron nur wenig abgewinnen.

Oliver Menne ■



Mit den Verben am unteren Bildschirmrand bastelt man sich möglichst sinnvolle Sätze zusammen. Ein Puzzle der ganz besonderen Art.



Viel Action, viel Frust. Viele der Gegner sind kaum zu bezwingen.



Bei den Minen und dem Geschütz ist für die meisten Spieler schon Schluß.

SPECS & TECS	
VGA / Tastatur	SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 6 MB / General Midi	CD 389 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
<b>RECOMMENDED</b>	
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	35%
Sound	15%
Handling	50%
Spielepaß	18%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Caps/NEB
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

SPECS & TECS	
VGA / Tastatur	SVGA / Maus
DOS/Win 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 5 MB / General Midi	CD 60 MB / Audio
<b>REQUIRED</b>	
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1	
<b>RECOMMENDED</b>	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,	
<b>MULTIPLAYER</b>	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Arcade-Action	
Grafik	22%
Sound	29%
Handling	60%
Spielepaß	15%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Tantalus
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend



Knallhart kalkuliert - Unsere

## TOP 10

Die Siedler 2*	74,95
Dungeon Keeper*	79,95
Formula 1 GP 2*	89,95
Indy Car Racing 2	67,95
NBA Live 96*	74,95
Pole Position	79,95
RAN Trainer 2	69,95
Rebel Assault 2	64,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4*	89,95

Spiel des Monats:

# Z\*

Der Strategie-Hit der Bitmap-Brothers

## 64,95

# Game It!

☎ 0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

Compuserve 100106,3111

☐ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice  
Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95  
Preise Stand 4.12.95 - \* = noch nicht verfügbar am 4.12.  
Bei Nichtanahme berechnen wir DM 20,- als Schadenersatz  
Nachnahmeversand DM 10,90 + 3,-  
Versandkosten (Schick DM 7,90, ab DM 250,- frei)  
Wir vertreiben keine „Erotik“ und keine indizierten Spiele!

### Preisknaller

7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
Adventure a Steel Sky	29,95
Bureau 13	29,95
Campaign	19,95
Campaign 2	29,95
Conspiracy	29,95
Down Patrol	24,95
Dr. Clauss	29,95
Dream Web	29,95
Drum 2	29,95
Elite 2	19,95
F151	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Formula 1 GP	29,95
Goblins 1-2	19,95
Hell	19,95
Hellfire Zone	19,95
High Command	19,95
Indiana Jones	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
Kings Quest 6	19,95
Labyrinth of Time	29,95
M1 Tank Platoon	29,95
Mancos Mansion 2	29,95
NHL Classics	29,95
Noctropolis	29,95
Patrol	19,95
PGA Golf Classic	29,95
Populous 2/Powernom	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault	29,95
Return to Zork	29,95
Shadow Cast	29,95
Island Service 2	19,95
Sim City enhanced	29,95
Simon the Sorcerer 1	29,95
Space Hulk	29,95
Space Quest 4	19,95
SSN 21 SeaWolf	29,95
Strategic Commander	29,95
Stunt Driver	29,95
Subwar 2050	29,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tomado	29,95
Ultima 1+2 Classic	19,95
Ultima 7 Classic	29,95
Wings of Rome	29,95
Wing Armada	29,95
Wing Commander 2	29,95
Wizardry 6+7	29,95
Worlds of Legend	19,95

### CD ROM

3D Lemmings	89,95
3D Ultra Pinball	64,95
3D Fleet	79,95
3D Musketeer*	89,95
11th Hour	29,95
A 4 Networks	84,95
Across the Rhine	69,95
Action Soccer	67,95
ADD 2: Masterpieces	74,95
Aegis: Guardian ...	89,95
AH 64 Longbow	79,95
Air Hawk Controller	64,95
Air Power	69,95
Al Unser Jr.	59,95
Albion*	79,95
Albion 2	69,95
Alien Odyssey	69,95
Alien Virus e.	59,95
Alone in the Dark 2+1	79,95
Alone in the Dark 3	79,95
Amnesia / Civil War	69,95
Amored Fish	79,95
Arrival of Dawn*	69,95
Apache Longbow	64,95
Aschendy	74,95

Harvester*	89,95
Hattrick (Klarton)	72,95
Heroes o' Might & Magic	79,95
Hexen	72,95
Hit Ocean	77,95
High Seas Trader	64,95
Höhlenwelt	69,95
Hollywood Pictures	79,95
Hugo 3	69,95
Ice & Fire	69,95
Imperium Romanum*	74,95
Indy Car Racing 2	67,95
Iron Assault	69,95
Iron Triology	39,95
Island Casino	39,95
Jagged Alliance dt.	79,95
Jazz Jackrabbit	59,95
Jewels of the Oracle	59,95
Kaiser Deluxe	59,95
Kings Quest 7	74,95
Kingdoms: The Far Rea.	84,95
Chessmaster 4000	49,95
Kill & Play	79,95
Knight's Chase	79,95
Knight's of Xentar	79,95
Kyranids 3	72,95
König der Löwen	59,95
Lands of Lore 2*	77,95
Last Dynasty	59,95
Legion	59,95
Leisure Suit Larry 1-6	79,95
Lemmings	49,95
Lemmings for Windows	49,95
Lion - Löwenstein*	69,95
Little Big Adventure	89,95
Locusts	89,95
Master of the Realm	74,95
Last Admiral 2	a.A.
Last Eden	84,95
Machiavelli I. Prince	69,95
Mad News	64,95
Mad TV	74,95
Made in Germany	59,95
Magical Carpet 2	74,95
Magie the Gathering	64,95
Marco Polo	64,95
Masters of Magic	64,95
Master of Venus	69,95
Mecharwar 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc*	a.A.
Mega Pack 4*	34,95
Menzerbaranz	79,95
Micro Lords*	64,95
Mini Marines	64,95
Micro Machines 2	64,95
Millenia*	59,95
Millie High Club	74,95
Mission Critical*	74,95
Monopoly	69,95
Monkey Island 1	34,95
Monkey Island 2	39,95
Monkey Python's Waste	79,95
Mortal Coil	62,95
Myst al	64,95
Mystic Midway	44,95
Nascar Racing	74,95
Nascar Truck Pack	44,95
NBA Jam Tournament*	84,95
NBA Live 96*	74,95
Nectaris	64,95
Need for Speed	74,95
NHL Hockey 96	69,95
Novastorm	39,95
Oldtimer	69,95
Panzer General 4	64,95
Panzer General 2	62,95
PAWS	24,95
PG Games Cheat	24,95
IC-mer gewinnen	24,95
Perfect General 2	69,95
Phantasmagor	74,95
Pinball Dreams Deluxe	69,95
Pinball Illusions	54,95
Pinball Mania	54,95
Pinball World	72,95
Pinball Wizard 2000	59,95

Torin's Passage	79,95
Total Distortion*	74,95
Total Verückte Rallye	44,95
Transport Tycoon Del.	79,95
Trivial Pursuit	74,95
Tuneland	64,95
Turkian 2	54,95
TV Kartell	39,95
UEFA Champions League	69,95
UFO	39,95
UFO & Master of Orion	84,95
Ultima 8	84,95
Under a Killing Moon	69,95
Unnecessary Roughn.	69,95
Urmasi Filmstudie	74,95
US Navy Flight. Plus	82,95
Vikings*	69,95
Virtual Carts*	94,95
Virtual Pool	79,95
Virtuals	77,95
Woodcock Lounge	79,95
Wacky Wheels	59,95
Rings of Medusa Gold	74,95
Road Warrior	59,95
Sam & Max	59,95
Santa Fe Mysteries*	59,95
Warrior	74,95
Werewolf/Comanche	69,95
Wetlands	54,95
Whales Voyage 2	69,95
Will Lemke's Fußb. M.	59,95
Wing Commander 3	89,95
Wing Commander 4	59,95
Wings of Glory	59,95
Wipeout	89,95
Witchaven	79,95
Wolf - die Simulation	69,95
Wolfpack	34,95
Woodruff	62,95
World Cup Complet.	59,95
World of Business	64,95
Worms	69,95
Wrestlemania	74,95
X-Com Subwar2050	54,95
X-Wing Enhanced	59,95
Zak McKracken	34,95
Zool 2	54,95

### GOLF

Sensible Golf	59,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Sceneries	29,95
Links 384 + 2 Plätze	24,95
Kurs Belfry	49,95
Kurs Castle Pines	49,95
Kurs Devil's Island	49,95
Kurs Dunes	49,95
Kurs Firestone	49,95
Kurs Mauna Kea	49,95
Kurs Prairie Dune	49,95
Kurs Riviera	49,95
Kurs Troon North	49,95

### Fugsims

Liste „Fugsims“ anfordern	69,95
Airbus 2 (Win95)	69,95
Flight unlimited	79,95
Fugsimult 5.1 e	74,95
FS 5 Scen. Designer	64,95
FS 5 Flight Shop*	79,95
RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Europe 1	54,95
Nord-Ostsee, HH	44,95
Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Frankfurt, Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeutschl.	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Südwestdeutschland	44,95
Waldsee Mühlent.2	44,95
Ostsee, Meckl.	44,95
Britische Inseln	44,95
Karibische Inseln	44,95
New York	44,95
Japan	44,95
Hong Kong	44,95

### Hardware

Liste „Zubehör“ anfordern	
Jostlics	79,95
CH Flightstick Pro	139,95
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals+Vascor R.	99,95
CH Pedals Pro	179,95
Sidewinder + Fury3	119,95
Gravis Gamepad	29,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	44,95
Gravis Fireball	79,95
Gravis Phoenix	159,95
New 1 Thrustmaster	a.A.
TM XL Action Control	59,95
TM FCS Flight 2	119,95
TM F16 Flight	239,95
TM Weapon Contr.	49,95
TM Form. 12 Lenr.	239,95
Soundcards	a.A.
Ultrasound ACE	169,95
Ultras. Plug&Play	249,95
SB 16 VE IDE	159,95
SB 32 Plug&Play	249,95
Yamaha SW 20 PC	249,95
Yam. Waveable up	199,95
Windows 95 Update	179,95

### Sammlerausgaben

ACES Collection I, Ed. 64,95	
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe	89,95
Aviation Pioneers	79,95
Combat Classics 2	69,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2	69,95
Combat Classics 3	69,95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918	59,95
Lords of Power	79,95
Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General	64,95
Local Arts Air Combat	79,95
Battlehawks 1942, The Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	54,95

Made in Germany	59,95
Anstos, Sternenschweif	29,95
Battle Isle	59,95
Megapack 4	a.A.
Panzer General, Dragon	49,95
Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Torpedo Data, Aegis, Empire	49,95
Soccer 94, Space Ace	49,95
Sid Meier Classics	84,95
Colonization, Civilization, Railroad Tycoon, Pirates! Gold	49,95
Strategy Masters	79,95
Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colonel, Populous, Spirit of Escalibur	79,95
Warzone Bundle	79,95
American Civil War 1-3	44,95
Gold of America, Reach for Stars, Warlords, etc.	54,95
Westwood Complet.	69,95
Kyandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	44,95
Essential Collections	44,95
Sport	59,95
PGA Tour Golf, FIFA, F1 GP	44,95
Business	59,95
Theme Park, Transport Tycoon	44,95
Flight	59,95
1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory	44,95

Die Welle der 3D-Actionspiele ist noch immer nicht abgeebbt. Nachdem man bereits mit Kettenäge, Raumschiff oder Auto durch die Pixel-Labyrinth Amok laufen durfte, muß man sich nun in einem kleinen Kampfpanzer seiner Haut erwehren.

Es ist immer wieder erstaunlich, wie gewaltig die Softwarelawine ist, die id mit ihrem 3D-Action-Klassiker losgetreten haben. Auch Assault Rigs kann den Einfluß der Kettenägen-Saga nicht verleugnen, präsentiert sich jedoch keinesfalls derart blutrünstig. Sie begeben sich hier mit einer Art „Spielzeug-Panzer“ in dreidimensionalen Levels auf Edelsteinjagd. Natürlich versuchen gegnerische Fahrzeuge oder Kanonen, Ihnen das Leben so schwer wie möglich zu machen, aber Sie können sicher sein, daß Sie in Assault Rigs keinen einzigen Tropfen Blut zu Gesicht bekommen - bei einem Treffer wirbeln Ihnen allenfalls die Trümmer der unterlegenen Kampfmaschine um die Ohren, das war's dann auch schon.

## Assault Rigs

# Toy Tanks



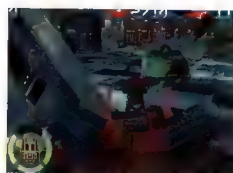
Während sich die ersten Levels von Assault Rigs grafisch eher schlicht präsentieren, bekommt man später sogar recht ansehnliche Texturen zu sehen.

## Ohne Schnörkel

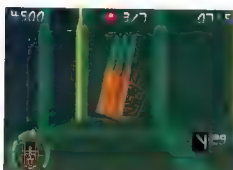
Assault Rigs bietet soliden Balle Spaß - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Mit Ihrem Gefährt erforschen Sie Levels, die zunächst vom Design her etwas grob erscheinen, im weiteren Spielverlauf jedoch an Komplexität gewinnen. Zwar wird dabei weder das Niveau des id-Klassikers noch das von Descent erreicht, dafür darf man seinen Panzer in schier atemberaubender Geschwindigkeit über das Terrain steuern. Raffinessen gibt es dabei zuhauf: schmale Rampen, Aufzüge und steile Abgründe sorgen für die nötige Würze.

In jedem Level gilt es, im Rahmen eines Zeitlimits eine feste Anzahl von Edelsteinen einzusammeln und anschließend den Ausgang zu finden. Ihren Panzer steuern Sie dabei per Tastatur oder Joystick und feuern auf alles, was sich bewegt. Glück haben Sie, wenn Sie auf einen blauen Würfel stoßen, denn dieser enthält eine saftige Ladung Extramunition. Haben Sie einen Level erfolgreich abgeschlossen, erhalten Sie ein Paßwort. Erfreulich ist, daß sich Assault Rigs sowohl über Nullmodem als auch im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern spielen läßt.

Herbert Aichinger ■



Überall lauern feindliche Gefährte, die die Edelsteinjagd erschweren.



Wenn Sie einen blauen Würfel aufschließen, gibt's mehr Munition.

## Statement

Auf den ersten Blick sieht Assault Rigs wenig spektakulär aus, verblüfft jedoch durch die Geschwindigkeit, mit der man sich durch die Levels ballern kann. Leichte Bedienbarkeit, präzise Steuerung und nicht zuletzt die Multiplayer-Modi sind weitere Pluspunkte, die Assault Rigs zu einem leicht verdaulichen, aber anregenden Freizeitspaß werden lassen.



Die Explosionen beim Abschuß eines feindlichen Panzers wurden sowohl optisch als auch akustisch recht ordentlich in Szene gesetzt.

## SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	0 MB
CD	114 MB
Audio	

### REQUIRED

486DX2/66, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

Pentium, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

Nullmodem, bis zu  
8 Spieler im Netzwerk

## RANKING

3D-Action	
Grafik	67%
Handling	87%
Spielspaß	74%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sony
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut



# RAYMAN

Der neue Held am Software-Himmel



Rayman ist  
vom Scheitel  
bis zur Sohle  
perfekt

animiert - er könnte aus  
einem  
Zeichentrickstudio  
stammen."

PC Games 1/96 : 87%

"Dieses Spiel ist der  
Trüffel unter den  
Jump'n Runs!"

PC Spiel 1/96  
Wertung : 4/5

Mickey Mouse : 2\*

PC Player : 85%



"Rayman stößt in die  
absolute Oberklasse der  
PC Jump'n Runs vor..."  
Power Play 1/96

"...Rayman  
repräsentiert das  
Beste, was das  
Jump'n Run-Genre  
derzeit auf dem PC zu  
bieten hat."  
PC Player 1/96

Demnächst bei Ihrem Fachhändler  
für PC CD-ROM !



... verspricht Vic Tokais Softwareschmiede. Während sich viele Fachleute über stumpfsinnige 3D-Aktionspiele mokierten, griffen er und sein Team zur Tastatur und handelten. Ergebnis sollte ein actionreiches Spiel sein, das auch Strategen nicht kalt läßt.

Eines Tages in einer nahen Zukunft: die Erde wird mal wieder von Außerirdischen überfallen. Anders als in Shockwave Assault sind die irdischen Verteidiger zu Fuß unterwegs, die Erde vor den insektenartigen Shatarianern zu retten. Als Führer eines Teams hat nun der Spieler die Aufgabe, in Urwäldern, Forschungslabors, Atommülllagern und Raumschiffen diverse Aufgaben zu erfüllen und dabei unzählige Gegner niederzumachen. Um diese Ziele zu erreichen, müssen Schlüssel gefunden, Schalter umgelegt oder Bomben entschärft werden, die winzigen Gegenstände und die grobe Grafik machen dies jedoch unnötig schwer. Auch das Bekämpfen der Gegner fällt schwerer aus, als man es von artverwandten Spielen gewohnt ist: jeder Shatarianer

## Mortal Coil

# More Gameplay



Wie üblich, kann man aus einer großen Anzahl an Waffen auswählen. Hierbei ist jedoch Voraussicht geboten, da die Munition schnell zur Neige geht.

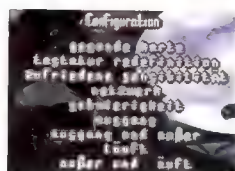
hat seine eigenen Angriffsmuster, nur mit darauf abgestimmten Einsatzbefehlen kann man sich gegen die vielen Gegner behaupten. Die fast 40 recht großen und abwechslungsreichen Levels sorgen für eine lange Spieldauer.

## Less Fun

Kombiniert man ein gutes 3D-Aktionspiel mit einem Adventure und einem Strategiespiel, erhält man einen Knüller wie System Shock. Macht man darüber hinaus gnadenlose Abstriche bei der Grafik, um Rechenleistung für drei halbwegs intelligente Teammitglieder zu

haben, und setzt eine unübersichtliche Benutzeroberfläche darüber, erhält man offensichtlich ein wenig fesselndes Rollenspiel. Zweifellos ist die Vorstellung sehr reizvoll, in einem gut zusammenspielenden Viereck durch Urwälder und Gebäude zu schleichen, mit ausgefeilten Strategien die Gegner in eine Falle zu locken und nebenbei die Welt zu retten. Da man sich aber nebenbei mit der detailarmen Grafik, wechselnden Tastaturbelegungen und im Weg stehenden Kameraden auseinanderzusetzen muß, kann einfach kein Spielspaß aufkommen.

Harald Wagner ■



Das Setup-Programm demonstriert auf eindrucksvolle Weise die Tücken der deutschen Sprache.



Erst Schwadronen aus insgesamt 7 Soldaten sind eine echte Gefahr.

## Statement

Seit der ersten Pressemeldung vor gut einem Jahr scheint sich bei Mortal Coil nicht allzu viel getan zu haben.



Das Programm strotzt vor Bugs, die Grafik ist auf Gameboy-Niveau, die Übersetzung spottet jeder Beschreibung und auch die Steuerung der vier Charaktere ist viel zu wenig intuitiv, als daß das durchaus erreichte Ziel eines intelligenten Actionspieles dem Käufer Spaß machen könnte.



In einigen Missionen ist man im schwer zu fahrenden Jeep unterwegs, auch hier wird die Sicht in jeder Perspektive von den Kameraden verdeckt.

## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 656 MB	Audio

**REQUIRED**  
486/33, 4 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM,

**RECOMMENDED**  
Pentium 90, 8 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM,

**MULTIPLAYER**  
4 Spieler über Netzwerk

## RANKING

3D-Action	
Grafik	30%
Handling	60%
Handbuch	70%
Spielepaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Vic. Tokais
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



# Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!



## DOS TREND Magazin

Das weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin“ mit CD-ROM bzw. Heftdiskette! Jede Ausgabe mit 198 Farbseiten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise mit Heft-CD-ROM (enthält alle in Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Sharewareprogramme) oder mit HD-Diskette (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchten Programmbits).

**Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)  
DM 9,80 (mit Diskette)**



## bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen bekannten, erstklassigen Spielheft jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für über DM 100,- im Handel angeboten!), der als komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM dem Heft beiliegt. Im Heft wird die komplette Anleitung - und meist auch die vollständige Spielanleitung - gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktueller Topspiele.

**Heftpreis nur DM 9,99**



## fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Keine Shareware, sondern kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfassbar günstigen Preis - jeweils inkl. Lizenz-Urkunde! Eine komplette, beliebige Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmmumfang liegt dem Heft eine HD-Diskette oder CD-ROM bei.

**Heftpreis nur DM 9,99**



## Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spielheft auf CD-ROM inklusive kompletter Anleitung und Lösungshilfen. Diese „GOLD“-Edition enthält jeweils besonders attraktive, aktuelle Topspiele, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1999.

**Heftpreis nur DM 14,99**

## KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unter besonderes Angebot in Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD) im Probe-Abonnement kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten Ausgaben über einen Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt! (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n)

auf dem umseitigen PEARL-Bestellschein mit aus - und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit - und die Lieferung wird eingestellt.

Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres Jahres-Abo mit jeweils 6 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der „DOS-TREND mit Diskette“, „Bestseller Games“ oder „fast geschenkt!“ nur jährlich DM 55,90 bzw. für die „DOS-TREND mit CD-ROM“ jährlich DM 75,90 oder für die „Bestseller Games GOLD“ jähr-

lich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abollieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankleitzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die bisher noch nicht Abonent der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

## NACHBESTELL- COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

### FAST GESCHENKT!

FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
FG 002	ORGANICE	DM 9,99
FG 003	PRESS International	DM 9,99
FG 004	PACKRAT	DM 9,99
FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
FG 007	DBASE IV	DM 9,99
FG 008	MEDIA-MANIA 1.2	DM 9,99

### BESTSELLER GAMES

TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99

Bitte Adressfeld ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für Nachbestellungen berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankleitzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

## GRATIS- ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächsten erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- oder
- ☐ Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5" 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60\*
  - ☐ Probeabo DOS TREND mit CD-ROM 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60\*
  - ☐ Probeabo FAST GESCHENKT! 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98\*
  - ☐ Probeabo BESTSELLER GAMES 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98\*
  - ☐ Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98\*

\*Summe der Einzelverkaufspreise  
Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abo in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

### Einzugsermächtigung:

Kontonummer: \_\_\_\_\_

Bank: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_

BIZ: \_\_\_\_\_ Kto: \_\_\_\_\_

### Lieferanschrift:

Name: \_\_\_\_\_

Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

Plz./Ort: \_\_\_\_\_

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift: \_\_\_\_\_

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischtrich 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum: \_\_\_\_\_ 2 Unterschrift: \_\_\_\_\_

Bitte ausschneiden und einstecken an: PEARL Agency - Am Kalischtrich 4 - D-79426 Buggingen  
Telefon: 076 31 / 360-200 - Telefax: 076 31 / 360-444

## Ring Cycle

## Siegfrieds Tod

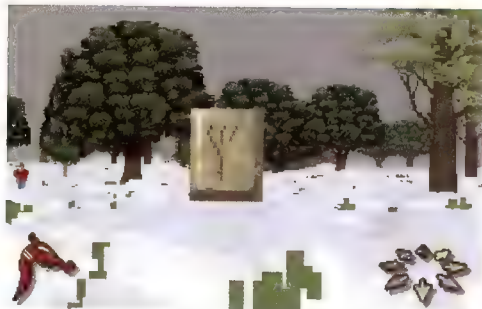
Ein Computerspiel, das auf Richard Wagners monumentaler Operntetralogie Der Ring des Nibelungen basiert und sich obendrein noch der Musik des Bayreuther Meisters bedient - das klingt doch äußerst vielversprechend!

Auch über 100 Jahre nach seinem Tod ist Richard Wagner nicht unumstritten: die einen lieben seine Musik abgöttisch, die anderen verabscheuen sie und lasten Wagner die verschiedensten menschlichen Verfehlungen an. Die Entwickler von Ring Cycle scheinen Wagner jedenfalls zu hassen, sonst hätten sie sein Werk mit diesem Spiel nicht derart in den Dreck gezogen. Nein, es handelt sich bei Ring Cycle nicht um eine Wagner-

Satire (was ja durchaus etwas hergeben würde), das Spiel ist ernstgemeint, aber unglaublich schlecht gemacht!

## Götterdämmerung

Es geht schon los bei der Musik. Der Markt bietet mindestens fünf aktuelle Einspielungen von Wagners Ring-Zyklus, aber das störte die Leute von Maelstrom nicht. Sie erschufen Wagners Werk auf dem Synthesizer neu, und so klingt es denn auch: kalt, synthetisch, charakterlos. Wirft man dann einen ersten Blick auf die Grafiken des Spiels, fühlt man sich unweigerlich an Lords of Midnight 3 von Domark erinnert: man bewegt sich per Maus durch eine Landschaft aus groben VGA-Pixelklumpen und kann oft nur erraten, welchen Gegenstand die bunten Vierecke denn nun darstellen sollen. Schon zu Zeiten von Lords 3 war dieses System hoffnungslos veraltet. Gespräche mit anderen Charakteren laufen teilweise mit identischem Text ab, was spätestens nach dem dritten Mal ge-



Bei einem Wettbewerb „Wer bringt die größten Pixel auf den Screen?“ würde Maelstrom mit Ring Cycle sicher den Sieg davontragen!

waltig nervt. Dazu kommen noch inhaltliche Schlamereien: der Germane Gunter (im Spiel Gudner - was soll das?) spricht mit slawischem Akzent, Freia ist bei Wagner die Göttin der Ehe und nicht der Gesundheit, etc.

## Helden-Peiniger

Gesteuert wird Siegmund per Maus: je nachdem in welche Richtung man die Maus schiebt, bewegt sich der Held - eigentlich eine gute Idee, wenn sie nur nicht so dürftig umgesetzt wäre! Die Maus reagiert nämlich derart sensibel, daß man mehr durch die Gegend torkelt als läuft. In Gebäuden fühlt

man sich wie ein Ping-Pong-Ball, der ständig zwischen den Wänden hin- und hergeschleudert wird. Ergänzt wird das Chaos durch verwirrende Tastaturbefehle, die sich über ein Pop-Up-Menü bequemer hätten realisieren lassen.

Häufige Systemabstürze, die bei unseren Tests meist auf die Soundkarten-Einbindung zurückzuführen waren, vergällen einem das letzte Quentchen Spielspaß. Da hilft nur das Deaktivieren der Soundkarte, aber ein Wagner-Spiel ohne Wagner-Musik kann ja wohl auch nicht der Weisheit letzter Schluß sein, oder?

Herbert Aichinger ■



So antik wie der Stoff wirkt auch die Grafik von Ring Cycle.



Die Kämpfe mit den Schattenrittern sind noch das spektakulärste.

## Statement

Richard Wagner war Perfektionist. Am „Ring“ hat er über 26 Jahre gearbeitet. Ich bin sicher, er würde im Grabe rotieren, wenn er dieses hingeschluderte Machwerk in Augenschein nehmen müßte. Es ist so schlecht, daß wahrscheinlich nicht einmal Wagner-Verächter ihren Spaß dran haben können. Kaufen Sie sich lieber die Audio-CDs mit James Levine oder Pierre Boulez!



## SPECS &amp; TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 17 MB	General MIDI
CD 213 MB	Audio

## REQUIRED

486/DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

## RECOMMENDED

Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

## MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

Adventure	
Grafik	32%
Sound	58%
Handling	27%
Spielepaß	26%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maelstrom
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

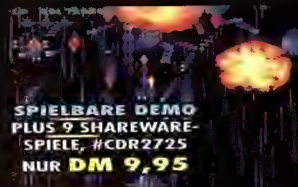


## BARYON

Soviet Action haben Sie auf Ihrem PC noch nicht gesehen: BARYON ist ein Shoot'em-Up! der Extraklasse! Schnelles und weiches Scrolling, überdimensionierte Waffen und bildschirmgroße Explosionen lassen sofort Spielhallen-Feeling aufkommen!

### FEATURES:

- 2 Spieler gleichzeitig möglich
- gerenderte Filmsequenzen
- bombastische Soundeffekte
- CONTINUE-Funktion



CDV-SOFTWARE  
**DM 79,95**

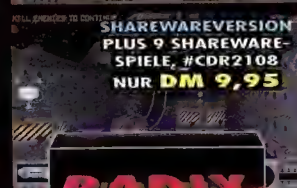
CD-ROM  
BEST-NR.  
CDR2726

## RADIX WYOND THE VOID

Endlich ein 3D-Action-Flugsimulator der wirklich Spaß macht! Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten! Dringen Sie mit dem Radix-Superfighter in's Innere eines gigantischen Raumschiffs ein, richten Sie erheblichen Schaden an, und retten Sie die Erde.



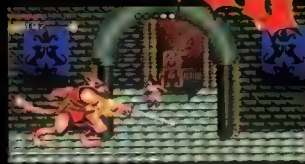
- 27 Missionen auf der Planetenoberfläche und im Raumschiff
- dynamische Licht-/Schatteneffekte
- gerenderte Grafiken/Animationen
- bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder 2 Spieler bei Modemplay



CDV-SOFTWARE  
**DM 79,95**

ARCADE-ACTION AUF DEM PC!  
CD, BEST-NR. CDR2109

## APOLLO REALMS OF CHAOS



SHAREWAREVERSION  
PLUS 9 WEITERE SHARE-  
WARESPIELE, #CDR2763  
NUR **DM 9,95**

Führen Sie das mutigste Pärchen von "Mysteria" durch ihr größtes Abenteuer. Erlösen Sie die Menschen von blutrünstigen Kreaturen und zerstören Sie den Ursprung des Bösen! Die detailgenauen Kampfszenen verleihen dem Jump&Run-Game einen unverkennbaren Charakter.

### FEATURES:

- 26 nervenaufreibende Levels
- Sechs unglaubliche Endgegner
- weiches 360-Grad-Scrolling



CDV-SOFTWARE  
**DM 69,95**

CD-ROM  
BEST-NR.  
CDR2764

**...JETZT IM HANDEL**  
oder direkt bei CDV:

CDV Software GmbH  
Postfach 2749  
76014 Karlsruhe

**FAX (0721)**  
**9 72 24-24**



**(0721)**  
**9 72 24-0**

Terminator: Future Shock

# Zukunftsmusik



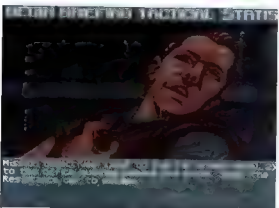
Gigantische Explosionen gibt es bei Terminator: Future Shock im Minutentakt (oben); grafisch sehr aufwendig, aber teilweise etwas unübersichtlich und zu kompliziert: das Automapping hat einige Macken.



Am besten lässt sich Terminator mit der Maus spielen. Nur so kann man schnell reagieren und einen heranstürmenden Roboter stoppen. Dazu stehen Ihnen natürlich verschiedene Waffen und Sprengstoffarten zur Verfügung.



Zu Beginn einer Mission erhalten Sie alle nötigen Auftragsparameter. Leider nur in Form von animationsarmen Standbildern. Bislang hat sich in diesem Punkt aber noch kein 3D-Actionspiel positiv hervor getan; Gegner lassen sich aus einiger Entfernung erledigen (unten).



Als das Genre der 3D-Actionspiele noch in den Kinderschuhen steckte, konnte sich schon Bethesda Softworks mit Terminator Rampage einen großen Namen machen. Mittlerweile ist allerdings der Konkurrenzdruck gewaltig angestiegen, und nur wenige 3D-Actionspiele schaffen den Sprung an die Spitze.

**T**erminator: Future Shock hat auf jeden Fall das Zeug dazu, am Lack von Descent & Co. zu kratzen. Dafür sorgt allein schon die einzigartige Hintergrundgeschichte, die auf dem Ur-Terminator (ja, der B-Film) basiert. Als Mitglied des Widerstandes müssen Sie sich durch zahlreiche Missionen schlagen, um schließlich den übermächtigen Roboterarmeen den Garaus zu machen. Schon der erste Auftrag zeigt jedoch, daß man nicht mit simplen Ballerorgien konfrontiert wird. Ein verwundeter Rebelle teilt Ihnen mit, daß Sie nur eine Chance haben, das von Cyborgs streng bewachte Gebiet zu verlassen. Sie müssen das Gelände möglichst weitläufig umgehen, ein Hotel namens Tiki Grand finden und dann mit einem dort versteckten Wagen fliehen. Damit Sie die hochsensiblen Sensoren der Roboter nicht erfassen, können Sie an Wänden entlangschleichen, am Boden robben und über Absperrungen springen. Sollte es dennoch einmal zu einer Auseinandersetzung kommen, so

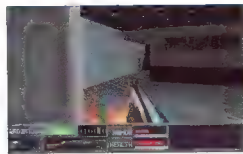
stehen dem Helden mehrere Waffen (Uzi, Assault Rifle), aber auch Sprengstoffe (Molotow-Cocktail, Dynamitstangen) zur Verfügung. Automapping gehört mittlerweile wohl zur Standard-Ausstattung eines 3D-Actionspiels. Für Terminator: Future Shock hat sich Bethesda allerdings etwas Außergewöhnliches einfallen lassen. Anstatt die übliche, aus wenigen Strichen bestehende Karte aus der Vogelperspektive zu präsentieren, wird diesmal die nähere Umgebung in 3D gezeigt! Sehr effektiv, wenn auch ein wenig unübersichtlich. Extrem beeindruckend ist die Engine, die hinter Terminator: Future Shock steckt. Bethesda baut hier einen ganz bestimmten Spannungsbogen auf. Zunächst einmal kann die perfekte Steuerung den Spieler in ihren Bann ziehen: mit Hilfe der Maus läßt sich der Blickwinkel in Sekundenbruchteilen wechseln, wobei nicht nur nach links und rechts geschaut werden kann, sondern auch nach oben und unten. So kann man beispielsweise auf ein altes Auto



Zu Beginn des Spiels werden Sie über die Hintergrundgeschichte in Form einer kurzen Computeranimation informiert. Kurz, aber ausgezeichnet realisiert!

Los Angeles, 1995





Mit der Schrotflinte lassen sich viele Gegner sehr leicht beseitigen.



Lagerfeuer und verschiedene Objekte lockern das Geschehen auf.

wrack springen, um dann einen Roboter von oben unter Beschuß zu nehmen. Genauso kann man aber auch unter einem Vorsprung hindurchkriechen, anschließend den Kopf schnell nach oben reißen und einem herantfliegenden Cyborg ein paar Salven aus der Uzi verpassen. Die drei verschiedenen Detailstufen geben lediglich die Sichtweite an. Steht sie auf „Low“, so können Sie so weit sehen, wie Sie es aus vielen anderen Spielen dieser Art gewohnt sind. Bei „High“ kann hingegen Ihr Blick fast unend-

lich weit in die Ferne schweifen. Das kommt besonders gut zur Geltung, wenn Sie auf einem Hochhausdach stehen und nach unten schauen: jetzt können Sie auf der Straße patrouillierende Roboter entdecken und diese mit Molotow-Cocktails entdecken. In puncto Sound kommen vor allem die diversen Schußgeräusche gut zur Geltung. Nach ein wenig besser ist hingegen die musikalische Untermalung, die auf der Original-Titelmelodie basiert und deshalb kaum langweilig wird.

Oliver Menne ■

## Statement

Terminator: Future Shock schlägt in die gleiche Kerbe wie System Shock. Kurzweilige Schrotflinten-Duelle darf man also nicht erwarten. Dafür bekommt man aber ein Spiel, das aufgrund der riesigen Levels und des anspruchsvollen Gameplay's spannende Unterhaltung bieten kann. Darüber hinaus macht die erstmals verwendete neue 3D-Engine - xgine genannt - einfach Spaß; vorausgesetzt man verfügt über einen ausreichend schnellen Rechner.



## SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED	
486/DX-33	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

RECOMMENDED	
Pentium 90	16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

## RANKING

### 3D-Action

Grafik	86%
Sound	80%
Handling	90%
Spiele Spaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Bethesda Soft
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

# & STARK

# GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE.

# ECHT



Diese traditionsreiche Mischung ist seit Generationen denjenigen Rauchern gewidmet, die einem herzhafte männlichen Tabakgenuss den Vorzug geben. Das dunkelgeröstete Blattgut wird nach dem überlieferten Kentucky-Rezept zu einer Mischung aufbereitet, die kräftige Würze mit einem angenehmen Aroma verbindet.



The Martian Chronicles

# Marsmenschen

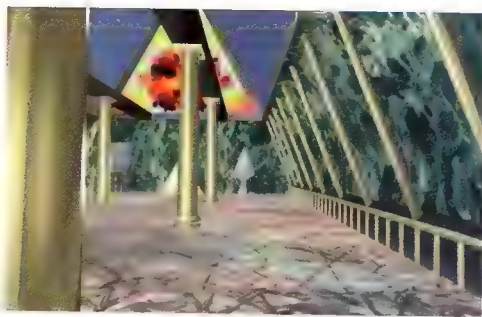
Zwei Monate nach der Veröffentlichung von Isaac Asimovs Robot City (PC Games 12/95) wagt sich Byron Preiss Multimedia an einen weiteren Sci-Fi-Klassiker. Während Robot City jedoch relativ geradlinig abläuft, handelt es sich bei Ray Bradburs The Martian Chronicles um eine erheblich komplexere Story.

Ebenso wie im Buch besteht die Aufgabe des Spielers darin, herauszufinden, ob die Bewohner des roten Planeten tatsächlich vor Jahrtaus-

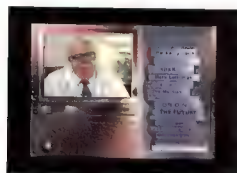
den ausgestorben sind. In den Ruinen einer Stadt befinden sich Hinweise auf das mysteriöse Verschwinden der Außerirdischen und auf das Schicksal einer Gruppe von terranischen Siedlern, die als verschollen gelten. Für eine Geisterstadt ist die Ansiedlung allerdings noch recht gut in Schuß. Viele Türen öffnen sich automatisch und viele Einrichtungen sind voll funktionsfähig. Das Mars-Archiv, hinter dessen verschlossenen Toren sich die wichtigsten Indizien verbergen, ist Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Um Zutritt zu erlangen, muß eine Serie von Rätseln gelöst und das Geheimnis der Mars-Hieroglyphen gelöst werden.

## Mars MultiMedia

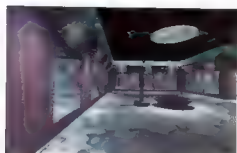
Neben dem eigentlichen Spiel enthält The Martian Chronicles ein Video-Interview mit Ray Bradbury sowie eine Sektion, in der Auszüge aus dem Buch gelesen und als Videos gezeigt



Im Inneren des Archivs finden Sie Hinweise auf das Schicksal der Marsbewohner. Wer die Romanvorlage kennt, hat natürlich kleine Vorteile...



Autor Ray Bradbury im Interview.



Die Kunstgalerie enthält einen sehr wichtigen Gegenstand.



Sie müssen unter anderem die Ruinen der Geisterstadt erforschen.

## Statement

Bradbury-Fans sollten sich The Martian Chronicles auf keinen Fall entgehen lassen. Bei denjenigen, die mit der Materie dieses komplexen Science Fiction-Romans nicht vertraut sind, wird sich jedoch schnell Verwirrung einstellen. Daran ändert auch die wohlweislich mitgelieferte Komplettlösung nichts. Schade, denn die Story ist über alle Zweifel erhaben.



werden. Das Interface erweist sich leider als unnötig kompliziert, und die Grafiken sind ebenfalls nicht auf dem letzten Stand. Außerdem kriecht das Spiel förmlich vor sich hin. Als Umsetzung einer literarischen Vorlage kann das Programm allerdings überzeugen. Natürlich war es unmöglich, die komplette Handlung der Chroniken in das Spiel einzubauen, dennoch bleibt die Story im Kern erhalten. Für ein Abenteuerispiel ist The Martian Chronicles schon fast zu schwer, daher wird die Komplettlösung als Textdatei auf der CD mitgeliefert. Fans der Bradbury-Bücher



Im Raumschiff finden Sie alles Notwendige, um auf dem roten Planeten zu überleben.

und der gleichnamigen TV-Serie kann dieses Adventure uneingeschränkt empfohlen werden. Auf alle anderen dürfte The Martian Chronicles jedoch konfus und unzusammenhängend wirken.

Markus Krichel ■

## SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	20 MB
General Midi	
CD	500 MB
Audio	

### REQUIRED

486/25, 8 MB RAM,  
DoubleSpeed-CD-ROM

### RECOMMENDED

486, 8 MB RAM,  
QuadSpeed-CD-ROM

### MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

## RANKING

### Adventure

Grafik	63%
	69%
Handling	52%
Spielspaß	65%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Byron Preiss
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung barrechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Evasive Maneuvers und Bobhell

## ***Spiele, die die Welt nicht braucht***



Auf dem C64 hat so ein Spiel gerade noch Kultcharakter, aber auf dem PC ist das Gebotene wohl eher jenseits von Gut und Böse.

**M**öchten Sie sich an die guten alten Zeiten des C64 erinnern? Dann sind Sie hier falsch. Damals waren die Spiele um Längen besser. Fliegen Sie Ihr Raumschiff geschmeidig durch verwinkelte Parcours und wehren Sie sich gegen Raketen und Spritmangel. Im fortgeschrittenen Level werden sogar andere Flugkörper Ihre Bahn

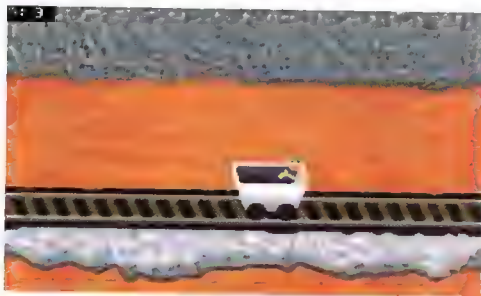
kreuzen... Sollte es jemand riskieren, das Spiel zu starten, vergessen Sie nicht die Augenbinden, denn das einzige, was Ihren Ansprüchen gerecht wird, ist der Digi-Sound.

### **Moon Patrol und Pitfall**

Sie wollen Spiel, Spaß und Spannung? Okay, das Spiel

gibt es als Shareware, für den Rest müssen Sie leider selbst sorgen. Als bemitleidenswerter Bergarbeiter haben Sie drei unterschiedliche Aufgaben zu lösen und dabei kräftig Schlüssel zu sammeln. Eigentlich drei Spiele in einem, denn jede Aufgabe hat einen ganz eigenen Spielecharakter, der sich am besten mit Frogger, Moon

Patrol und Pitfall vergleichen läßt - also geradezu revolutionäres Gameplay. Hüpfen Sie bei preisbewußter Grafik und Sound in die gerenderten Zwischensequenzen! Die sind fast das einzige, was man dem Programm noch irgendwie zugutehalten kann. Doch täuscht das nicht über den viel zu geringen Spielspaß hinweg.



Sie erinnern sich an den Klassiker Moon Patrol? Bobbel greift das gleiche Spielprinzip auf - lediglich die Grafiken wurden ausgetauscht.

Neue Spiele von Epic

## ***Quo Vadis?***

**G**ratulation! Die Epic Family hat nun endlich Zuwachs bekommen! Sowohl neue Spiele als auch unternehmenspolitische Neuerungen bestimmen zum Jahresanfang das Bild. So hat Epic das Label Safari Software (Highway Hunter, Line Wars) eingekauft, und mit Electronic Arts wurde eine neue Vertriebschiene eröffnet, um die Absatzzahlen des neuesten Flippers Extreme Pinball zu puschen.

Viele vermuteten, schon 1995 das Ende der Fahnenstange im Sharewarebereich gesehen zu haben - doch weit gefehlt, Tyrian war erst der Anfang! Für den Jahreswechsel zeigt man sich spendabel. Wie bereits im Vorjahr wartet hier Jazz Jackrabbit mit neuen Winterlevels auf - natürlich frei kopierbar. Mit fünf gigantischen Levels bietet „Holiday Hare 95“ erneut beste Grafik und rockigen Sound. Winterliches Ambiente mit Schnee, Eis

und Lebkuchen unterstützt die ohnehin schon ulkige Geschichte. Auch ein zweiter Teil zu dem bekannten Epic Pinball ist bereits fertig und als Shareware/Demo verfügbar. Sowohl Grafik als auch Sound wurden neu überarbeitet, der klassische 2D-Stil jedoch beibehalten. In der Vertriebschiene von EA wird das neue Produkt - „Extreme Pinball“ - in Deutschland in Kürze im Handel sein.

Nun noch ein Blick auf zukünftige Releases der momentan feinsten Shareware-schmiede der Welt. Das Subunternehmen „Safari Soft“ steht kurz vor der Vervollständigung eines Hubschrauberspiels, das „Seek & Destroy“ heißen soll. Als letzter Kampfpilot des Krieges von 1998 hat man die Aufgabe, Recht und Ordnung in den Krisenregionen Afrika und Südamerika aufrechtzuerhalten. Die detaillierten VGA-Schlachtfelder werden je nach



Flugrichtung um 360 Grad gedreht. Was Tyrian an Qualitäten bei einfachem Scrolling bot, wird hier ausgebaut zu einem Spektakel aus Explosionen und Animationen. Epic selbst entwickelt mit Hochdruck die bereits angesprochene Fortsetzung von „Jazz Jackrabbit“ und bastelt nebenher an einer verbesserten Version des Kampfsportspiels „One Must Fall“. Als Erscheinungstermin wurde für beide Produkte März genannt. Als absolute Neuentwicklung steht ein Fantasy-Strategiespiel namens „World of Wonders“ im Raum, zu dem jedoch noch keine Infos preisgegeben werden und das somit nicht vor September das Licht der Öffentlichkeit erblicken wird.

## Radix: Beyond the Void

Bereits erhältlich ist Radix: Beyond the Void, ein Actionspiel der Spitzenklasse. Die Story ist jedoch recht banal: dringen Sie mit Ihrem Panzer-

schiff in die gegnerische Basis T2 ein - weiter, als es je ein Mensch zuvor gesehen hat. Eine umfassende Rahmehandlung befördert Sie in das Jahr 2148. Versteckte Gänge, zahlreiche Bewaffnungssysteme, Geheimgänge und verschiedenartige Gegner, Selbstschußanlagen und Abwehrsysteme erinnern in puncto Gameplay stark an Interplays Descent. Etwas rasanter wird die ganze Angelegenheit jedoch schon. Wer im Turbo dahinsauert und mit Lenkraketen die Ziele angeht, braucht sich nicht wundern, wenn er unvermittelt inmitten von Kampfdroiden zum Stehen gebracht wird. Eine nette Neuerung ist auch die Möglichkeit, das Schiff sowohl aus dem Cockpit als auch per Draufsicht zu fliegen, wobei die Übersicht über verfügbare Waffen und Munition anichtsbedingt flöten geht. Ansonsten: gerenderte Grafik, Lichteffekte, Nebel, Multiplayermode und mitreißende Soundtracks sind wohl eher selbstverständlich für Epic!



Die Weihnachts-Edition von Jazz Jackrabbit bietet neue Features.



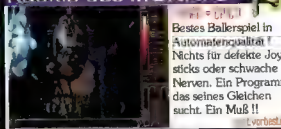
Seek & Destroy ist das erste Spiel von Safari für Epic Megagames.



Epic ließ sich bei Radix stark von Descent inspirieren. Schwächen im Level-Design verwehren dem Spiel jedoch einen Spitzenplatz.

# Shareware Shop

## Kauf für des MONATS



## PD/Sharewarespiele

NAMEN	Sharew. 3.5" Disk	Disk/CD
Assimilation	4.-	
BIFI I	4.-	(Vollver.)
BIFI II	4.-	(Vollver.)
BIFI III	10.-	(Vollver.)
BLOB 3D	4.-	-/49.-
Boplin	4.-	59.-/-
Boulderoid	4.-	(Vollver.)
Break Free	4.-	
Break Machine	4.-	
Canton	4.-	
Conflict 2271	4.-	
Crazy Dwarves	6.50	39.95/-
Checkers	4.-	
Crosso	4.-	49.-/-
DADD	4.-	59.-/-
Dark Side	4.-	
Dr. Raptor	4.-	59.-/-
Dunkle Schatten	4.-	(Vollver.)
Electro Man	4.-	-/29.-
ENOID	4.-	29.-/-
Epic Pinball	4.-	99.-/99.-
Foody	4.-	49.-/-
Funball	4.-	49.-/-
Fuzzy's World	6.50	-/49.-
Gerna III	4.-	
Halloween Harry	4.-	59.-/-
Heartlight PC	4.-	-/29.-
Highway Hunter	4.-	
Hocus Pocus	4.-	59.-/59.-
IGOR	6.50	
Jail of the Jungle	4.-	-/29.-
Jazz Jackrabbit	4.-	49.95/69.-
Jeff Jet	4.-	15.-/-
Kellogg (Tony...)	4.-	(Vollver.)
Kiloblast	4.-	-/29.-
Krypton Egg	4.-	49.-/79.-
One must Fall	6.50	49.-/79.-
Overkill	4.-	-/24.95
Morphello	4.-	
Mystic Towers	4.-	59.-/59.-
Raptor	6.50	69.-/59.-
Reinams of Chaos	6.50	79.-/79.-
Rollin	4.-	
Road Hog I oder II	4.-	39.-/-
RULE	4.-	39.-
Shia Dao	4.-	
Sky Roads	4.-	49.-/-
Solar Winds	4.-	-/29.-
Sokoban	4.-	
Stellar Defense	4.-	
Teen Agent	4.-	69.-/69.-
Thermal Velocity	7.-	89.-/89.-
TOM LONG	4.-	15.-/-
Tyrian	6.50	79.-
Vernyl Goddess	4.-	49.-/49.-
Wacky Wheels	6.50	59.-/79.-
Wrath of Earth	6.50	79.-/79.-

Preise und Portokosten sind in den angegebenen Währungen angegeben. Verfügbarkeit ist fraglich!

## Aktuelle Shareware

357 RADIX  
3.5" 3D Shooter\*\*

358 Jazz X-Mas 95  
3.5" \*\* Jump&Run

359 Bobbelf-Evasion  
3.5" \*\* Jump&Run

356 Sokoban  
3.5" \*\* Denkspiel

Neuere  
Sharewareversionen

Jump & Run der  
Coverdisk. In der Voll-  
version warten weitere  
Level und jede Menge  
Spass. (komp. dt.)

Earth  
Ein 3D Shooter mit  
Adventure Charakter.  
Kämpfen Sie auf fer-  
nen Planeten gegen  
Aliens.

Die 1000  
Das bislang beste und  
animiertere Werbe-  
spiel. Tolle 3D Grafik.  
2 Spielermodus und  
jede Menge Spielspaß.

One must Fall  
Futuristischer Zwei-  
kämpfer. In gigantischen  
Roboter kämpfen  
man um den Turnier-  
pokal.

Jazz Jackrabbit  
Weiterhin ungesch-  
lagen an das TOP Prg  
der Jump&Run, Spaß,  
Anforderung, Grafik,  
Sound... alles stimmt!

Termination  
In allen Zeitschriften  
hoch gelobt, überall  
als Shareware be-  
reits veröffentlicht.  
Jetzt die Vollversion!

## ASTAT MEDIA

Rn Steingach Kreuz 22  
90427 Nürnberg

Tele 0911/93665 0  
Fax 0911/93665 99

Folgende  
Programme  
möchte ich in der  
Demo- bzw. Share-  
wareversion auf 3.5  
HD Disk 1 ACHTUNG ...  
wenn ich eines der Pakete an-  
nehme, ist es gleich ob  
einzelne Artikel 4 oder 6.50 DM  
kostet. ☐ 10 Titel für 19.95  
☐ Alle Neuerscheinungen (0296) für 14.95

Artikelbezeichnung	Preis

## Zahlungsweise & Portokosten:

☐ Zahlung bei Erhalt. ☐ Bargeld, Scheck liegt bei.  
Porto & Ver: 9.50 DM. Porto & Ver: 5.00 DM.

Name - Adresse Meine Kundennummer

Unterschrift

PLZ - Ort

Wigald Boning im Kreuzverhör

# Wigalds Spiele-Welt

Was macht ein angeblich 1,70 m großer Comedian, der schon einen Plastik-Rasen-Anzug, einen Goldenen Löwen, zwei Bambis, drei Goldene Schallplatten und den Adolf-Grimme-Preis hat? Richtig: Er rührt die Werbetrommel für ein Computerspiel. Anlässlich einer Presse-Konferenz zum Verkaufs-Start von Mission Super I. Q. (siehe Test in dieser Ausgabe) stand uns der Star aus „RTL Samstag Nacht“ für ein nicht ganz alltägliches Interview zur Verfügung.

Von Petra Maueröder

**Wigald Boning:** Hallihallo!

**PCG:** Hallihallo. Wir sind von der Fachpresse und müssen uns den ganzen Tag mit solchen Fällen wie Mission Super I. Q. beschäftigen...

**Wigald Boning:** Ihr Wahnsinnigen...

**PCG:** Die PC Games gilt ja traditionell als das Fachblatt der geistigen EDV-Elite. Halten Sie den Durchschnitts-IQ unserer Leserschaft zur Bewältigung von Mission Super I. Q. für ausreichend?



Personalisierte Kompetenz vor handverlesenem Fachpublikum: „Die CD-ROM kommt - wie der Name schon sagt - aus Rom...“

**Wigald Boning:** Auf jeden Fall. Das heißt - ich würde eher sagen...nein! Da selbst ich den Anforderungen dieses Spiels nicht gewachsen sein dürfte, wird das wohl auch keinem Eurer Leser gelingen...

**PCG:** ...und wenn es doch jemand schafft?

**Wigald Boning:** Dann lade ich denjenigen ins Gewerbegebiet Hürth-Kalscheuren auf eine Tasse Bier ein.

**PCG:** Die Wette gilt. Welche CD würden Sie den PC Games-Lesern am ehesten empfehlen: Mission Super I. Q., „Lieder die die Welt nicht braucht“ oder die neue RTL Samstag Nacht-CD?

**Wigald Boning:** Alle drei zusammen! Da lohnt es sich wenigstens, die Haushaltskasse zu plündern, die ist ja meistens in der Küche in einer Keksdose. Vor allem jetzt zur Weihnachtszeit, da kann man sich mal so richtig in Unkosten stürzen.

**PCG:** Lothar Matthäus, Willi Lemke, Bernhard Langer, Jimmy Hartwig, Ron Williams -



kommt ich auf so einem seltsamen Tier dahergeritten. Das ist übrigens ein kybernetisches Weltraum-Monster...

**PCG:** Haben „Die Doofen“ wenigstens die Soundtracks zu Mission Super I. Q. beigeuert?

**Wigald Boning:** Nein. Da ist nur Computerspiel-Musik drauf.

**PCG:** Wie hoch muß das Schmerzensgeld sein, damit man für Mission Super I. Q. Reklame macht?

**Wigald Boning:** Ich krieg' ein gewaltiges Honorar. Über den Daumen gepeilt sind's um die 2,6 Milliarden, dazu kommen noch mal 365 Billionen - pro Spiel.

**PCG:** Ist Mission Super I. Q. kompatibel zum Funcruiser?

**Wigald Boning:** Ja, hundertprozentig. Da der Funcruiser mit einem Kühlergrill ausgestattet ist, auf dem man auch mal ne Bratwurst zubereiten kann, ist es möglich, vorne eine CD einzuwerfen, was zu keiner direkten Beeinträchtigung der Funktionsfähigkeit führt. Jetzt wissen Sie auch, weshalb da bei dem Auto solche Schlitzle drin sind...

**PCG:** Herr Boning, das reicht. Wir bedanken uns für das Gespräch.

**Wigald Boning:** Haudih!

Wer hat den besseren Tausch gemacht? Die Ausgabe 1/96 der PC Games bereichert seit kurzem Wigald Bonings Privat-Bibliothek.

jeder halbwegs Prominente wirbt für Computerspiele. Wieso jetzt auch noch ausgerechnet Wigald Boning?

**Wigald Boning:** Dafür gibt es keine direkte Begründung. Ich hab von Computern ja eigentlich überhaupt keine Ahnung. Ich hab daheim nur nen defekten Schachcomputer. Und früher nen Atari ST, wo ich selbst Musik damit gemacht habe. Nee, zu Computerspielen hab ich keinen Bezug, ich mach das alles nur wegen dem Geld.

**PCG:** Tauchen Sie in dem Spiel überhaupt auf?

**Wigald Boning:** Ja, ich glaub schon, aber die Programmierer haben mich verflucht gut versteckt. Ansonsten bin ich nur vorn auf der Packung drauf, da



# EIGENTLICH SOLLTE ES TOP SECRET BLEIBEN

Dies ist kein Phantasieprodukt — SU-27 FLANKER wird nur noch durch das Fliegen eines echten Jets übertriften. Von russischen Luftfahrtkonstrukteuren entwickelt, setzt SU-27 FLANKER mit seiner völlig realistischen Aerodynamik einen neuen Standard für militärische Flugsimulationen. Jede Komponente wird in Echtzeit berechnet, während die detailverliebten 3D-Modelle Ihnen den Atem rauben.

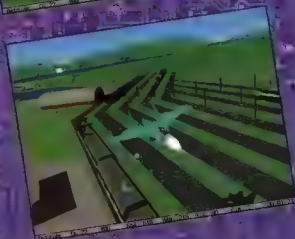
Mit dem mächtigen Missionseditor kann der Spieler völlig frei eigene Missionen gestalten, komplett mit Briefing, Computerausdruck und einem ausführlichen De-Briefing. Bestimmen Sie die atmosphärischen Bedingungen und machen Sie sich für den Start bereit. Realistische digitale Soundeffekte für Motoren, Raketen und Geschütze erhöhen das unglaublich authentische Erlebnis noch. Wie wird Ihnen Fliegen echter vorgekommen sein!

Die Erfahrung ist so realistisch, daß sogar an einen interaktiven Trainingsmodus gedacht wurde, um Neueinsteiger zu unterstützen. Jedes Trainingsmodul wird von gesprochenen Kommentaren begleitet — der Spieler kann jederzeit die Kontrolle über den Düsenjäger übernehmen. Darüber hinaus können Missionen aufgenommen und abgespeichert werden, um sie über das Internet zu versenden. So entstehen viele interessante Szenarien, die andere spielen können.

## Atemberaubende Leistungsmerkmale

- Die akkurateste Flugdynamik, die je in einem Simulator möglich war.
- Zweikampffähig.
- Möglichkeit, völlig flexibel eigene Missionen zu generieren.
- Aufnahme und Wiedergabe durchgeführter Missionen — der Spieler kann jederzeit in die Wiedergabe einsteigen und die Kontrolle über das Flugzeug übernehmen.
- Interaktiver Trainingsmodus — einschließlich Demonstrationen von Take-Offs, Flugmustern, Landeanflügen und Kunststücken.
- Kommunikation während des Flugs mit einem Flügelmann oder der Bodenkontrolle.
- Missionsdateien können abgespeichert und versandt werden. Die Benutzer werden gebeten, die Dateien über das Internet auszutauschen. Mindscape stellt Bulletin Boards zur Verfügung, über die die interessantesten Missionen und beeindruckendsten Kunstflug-Sequenzen präsentiert werden.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows



© 1995 The Fighter Collection

Alle Rechte vorbehalten.

FLYING LEGENDS © 1995 The Fighter Collection

FLYING LEGENDS

Mindscape International

Zoggelstraße 321

45740 Mülheim a. d. Ruhr

TEL (02 08) 9 92 41-0

FAX (02 08) 9 92 41-29





**Faszinierende Möglichkeiten ergeben sich für zukünftige Spiele: Virtuelle 3D-Welten in hoher Auflösung, dargestellt mit 30 Bildern pro Sekunde, lassen den PC zur ultimativen Spielmaschine werden. Möglich wird dies durch eine neue Generation von Grafikprozessoren, den 3D-Beschleunigern.**

## 3D-Beschleuniger

# Neue 3D-Welt

**W**ährend herkömmliche Grafikbeschleuniger hauptsächlich für das Verschieben von Bittfeldern und zum Zeichnen einfacher geometrischer Formen eingesetzt werden, haben 3D-Beschleuniger einen wesentlich komplexeren Aufbau. Wesentliche Voraussetzung für den Erfolg der neuen Generation von Grafikchips: eine einheitliche

Programmierschnittstelle, über die Spiele-Entwickler die Funktionen der Chips nutzen können. Eine solche Schnittstelle, Direct3D für Windows 95, befindet sich zur Zeit bei Microsoft in Entwicklung.

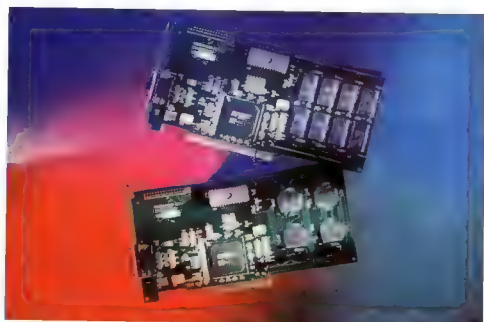
Um die Kosten der etwa ab 500 Mark angebotenen Karten möglichst gering zu halten, wird ein Teil der Aufgaben (konkret: die Fließkommaberechnungen) auf

den Prozessor des PCs ausgelagert. Dieser berechnet die Lichteffekte für die aus einfachen geometrischen Formen zusammengesetzten Objekte. In Abhängigkeit von der Position des Betrachters werden die Objekte transformiert und perspektivisch korrekt eingesetzt - so müssen zum Beispiel verdeckte Objekte ausgeblendet bzw. von anderen Objekten überschrieben wer-

den. Sind die mathematischen Berechnungen für die 3D-Landschaft abgeschlossen, müssen die Koordinaten der unzähligen Dreiecke und Polygone in eine zweidimensionale Darstellung umgesetzt werden. Bei dieser Aufgabe kommt es darauf an, möglichst schnell eine große Zahl von Pixeln zu bewegen - und da ist ein schneller 3D-Beschleuniger gefragt, der bis zu



Creative Labs konnte mit dem SoundBlaster schon einmal einen Standard einführen. Ob das aber nun auch mit dem 3D Blaster gelingt?



Die neuen 3D-Beschleuniger mit S3-Technologie sind auch nicht größer als herkömmliche Grafikkarten, verfügen jedoch über mehr Videospeicher.

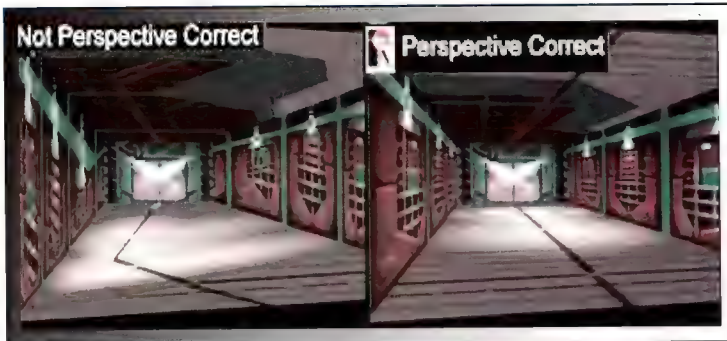


Fehlt die Funktion zur perspektivischen Korrektur von Texturen, sind unnatürlich gekrümmte Texturen auf Wänden die Folge.

30 mal pro Sekunde ein neues Bild aufbauen kann. Dies geschieht in mehreren Stufen: Zunächst werden die Polygone gezeichnet und im Idealfall gleich mit einer Textur belegt oder zumindest über ein Gouraud Shading verfeinert. Beim Texture Mapping kommen Techniken wie MIP Mapping, perspektivische Korrekturen und diverse Filter zum Einsatz, die ein Auftreten von groben Pixelstrukturen verhindern sollen. Die klare Trennung zwischen mathematischen und grafischen Funktionen hat eine enorme Kostenersparnis zur Folge: Die Grafikkarte braucht keinen zusätzlichen mathematischen Coprozessor. Ein weiterer Vorteil: Pentium und 3D-Beschleuniger können quasi parallel arbeiten. Während der 3D-Prozessor ein Bild zeichnet, berechnet der Pentium bereits die mathematischen Grundlagen für das nächste Bild.

## Die Hersteller

Gleich eine ganze Reihe von Firmen, die zum Teil bereits leistungsfähige Produkte im CAD/CAM-Bereich anbieten, haben preislich interessante Chips angekündigt.



Vorreiter auf diesem Gebiet will 3D Labs sein, eine seit 1994 bestehende Firma aus dem CAD-Bereich, an der auch Creative Labs finanziell beteiligt ist. Der in Amerika bereits angebotene 3D Blaster von Creative Labs ist mit dem 3D-Prozessor Permedia von 3D Labs ausgestattet: Perspektivische Korrekturen, Anti-Aliasing, Alpha Blending, Fog und ein optionaler Z-Buffer über einen separaten Videospeicher sind die Highlights der rund 600 Mark teuren VLB-Karte. Erst zur CeBIT wird eine PCI-Variante erwartet, die eventuell schon einen anderen Chip verwenden könnte.

Die 1993 gegründete Firma Rendition hat mit Number Nine bereits einen starken Partner, und laut einer Pressemeldung wird auch Creative Labs den Vertrieb einsetzen. Software-Her-



Anti-Aliasing läßt unschöne Pixelstufen verschwinden, die besonders bei Übergängen von hell auf dunkel sichtbar werden.

steller wie id Software (Quake), 3D Realms (Fury, Terminal Velocity), Papyrus (Nascar Racing), Simis (Terracide) oder Looking Glass (Flight Unlimited) haben bereits ihre Unterstützung für diesen 3D-Chip zugesagt. Neben den von 3D Labs' Permedia bekannten Features verfügt der Chip von Rendition auch über bi-lineare Filter und kann seinen Z-Buffer im internen Videospeicher eigenständig verwalten. Ein konkretes Produkt ist

auch schon in Sicht: Number Nine hat für Januar die 9FX Reality 3D mit EDO-RAM für 600 Mark angekündigt. Sehr gute Karten scheint auch der Hersteller S3 zu haben, der seit 1989 mit seinen Windows-Beschleunigern erfolgreich am Markt ist. Der neue 3D-Beschleuniger trägt die Bezeichnung Virge und verfügt neben den schon erwähnten Standardfeatures über bi-lineares MIP Mapping sowie in der Vir-

## Wichtige Begriffe

Die wichtigsten Begriffe rund um 3D-Beschleuniger

**Alpha Blending:** Korrekte Darstellung transparenter Objekte. Betrachten Sie von außen ein Auto, so können Sie durch die Scheiben hindurch die dahinterliegende Landschaft erkennen.

**Double Buffering:** Zur Vorbereitung eines Bildes werden zwei Videospeicher genutzt. Während in dem einen die Grafik aufgebaut wird, dient der zweite Speicher der Darstellung des letzten Bildes. Ist das neue Bild fertig, werden beide Speicher umgeschaltet, und für den Anwender erscheint ein flüssiger und störungsfreier Bildaufbau.

**Flat Shading:** Ein 3D-Objekt wird in der einfachsten Art dargestellt, d.h. mit nur einer Farbe, ohne Lichteffekte und ohne Texturen.

**Fog:** Eine Art Nebeleffekt, der weiter entfernte Objekte in einer Art Dunstschleier verschwinden läßt. Ähnlich arbeitet auch das Depth Cueing, bei dem die Helligkeitswerte von Pixeln bzw. Objekten immer weiter abgesenkt werden.

**Perspective Correction:** Perspektivische Korrekturen sind nötig, wenn sich Objekte vom Betrachter entfernen bzw. sich ihm nähern.

**Texture, Texture Mapping:** Um eine realistischere Darstellung von 3D-Objekten zu erreichen, werden auf die Oberfläche von Polygonen vordefinierte Grafiken bzw. Texturen projiziert.

**Tri-linearer Filter:** Zwei Auflösungen einer MIP Map werden mit Hilfe eines tri-linearen Filters zur Berechnung einer neuen Textur verwendet. Sprünge, die beim Umschalten zwischen zwei Auflösungen einer MIP Map entstehen, werden somit unterdrückt.

**Z-Buffer:** Für eine perspektivisch korrekte Darstellung ist dieser zusätzliche Speicherbereich notwendig. Hier werden Informationen darüber gespeichert, ob ein Pixel dargestellt oder von einem anderen, weiter vorne liegenden Objekt verdeckt wird. Bei High-End-Lösungen wird für den Z-Buffer ein eigener, sehr schneller Speicherbereich genutzt, während die preiswerteren Lösungen den normalen Videospeicher der Karte nutzen.

ge/VX-Variante über Video Texture Mapping. Klar, daß hier die Hersteller Schlange stehen: Diamond, Elsa, Hercules, Miro, Number Nine, STB Systems und VideoLogic werden S3-basierte Produkte im Laufe des Jahres vorstellen. Aus der Riege der Spielehersteller konnte S3 unter anderem Electronic Arts, Sierra Online, id Software, Mindscape, 47-Tek und Zombie als Partner gewinnen.

## Diamond Edge 3D

Bereits seit November ist die Edge 3D von Diamond im Handel, die mit dem 3D-Beschleuniger NV1 von Nvidia bzw. dem STG2000 arbeitet. Während der NV1 mit schnellem VRAM arbeitet, ist von SGS-Thomson unter der Bezeichnung STG2000 eine preiswertere und kompatible DRAM-Lösung erhältlich. Mit Features wie einem Multimedia-DSP zur Simulation eines Wavetable-Synthesizers und einem digitalen Gameport, der ohne CPU-Lastung die angeschlossenen Joysticks abfragt, hebt sich die Edge 3D nur leicht von der Konkurrenz ab. Z-Buffering und Double Buffering werden hier über den Videospeicher realisiert, weshalb Sie sich für eine Variante mit ausreichendem Speicher entscheiden sollten. Perspektivische Korrekturen, Al-

pha Blending, Fog, Transparenz sowie bi-lineare Filter werden für eine optimierte Darstellung von Texturen eingesetzt. MIP Mapping wird dagegen nicht unterstützt. Im Lieferumfang enthalten sind die Spiele Nascar Racing und Virtua Fighter Remix, die aber zur Beurteilung der Leistungsfähigkeit sicherlich nicht repräsentativ sind. Virtua Fighter, ein aus der Spielhalle bekanntes Prüfgelenspiel mit Kultcharakter, konnte selbst auf einem Pentium mit 90 MHz und reduzierten Grafikdetails von der Geschwindigkeit her nicht überzeugen. Hinzu kamen ganz erhebliche Probleme bei der Installation auf älteren PCI-Rechnern, da sich die Edge 3D offenbar sehr eng an der PCI-Spezifikation 2.0 orientiert. Die Preise für die Edge 3D mit DRAM und STG2000 liegen bei 549 Mark für 1 MByte und 649 Mark für 2 MByte. Mit dem Nvidia NV1 kostet die kleinste Lösung mit 2 MByte VRAM 749 Mark und mit 4 MByte 999 Mark.

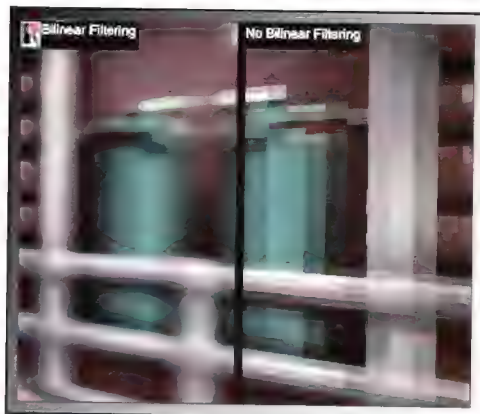
## Weitere Aussichten

Natürlich sind auch die kanadischen Grafikprofis von ATI nicht untätig und entwickeln zur Zeit mit dem 3D Rage einen auf dem Mach64 basierenden 3D-Prozessor für den 3D-Spielemarkt. Einen Schwerpunkt will ATI auf qua-

## Kaufberatung

Was Sie beim Kauf eines 3D-Beschleunigers beachten sollten

- Geschwindigkeit ist nicht alles: Die Anzahl der Polygone oder Bit pro Sekunde, die ein 3D-Chip berechnen kann, sagt noch nichts über die Qualität der Grafik aus.
- Um eine Grafik mit 320 x 240 Punkten und 256 Farben (8 Bit Farbtiefe) mit 30 Bildern pro Sekunde aufzubauen, muß der 3D-Chip bereits rund 18,5 Millionen Pixel pro Sekunde verarbeiten können (zum Nachrechnen:  $320 \times 240 \times 8 \times 30$ ).
- Ist ein Z-Buffer vorhanden, der von dem 3D-Chip eigenständig verwaltet wird? Im Idealfall ist dieser durch separates RAM implementiert (teuer) oder wird über den Videospeicher realisiert (preiswerter).
- Wird das Texture Mapping durch spezielle Filtertechniken verfeinert? Optimal ist ein MIP Mapping mit tri-linearem Filter.
- Weitere Features, die die Bildqualität verbessern helfen, sind Double Buffering, perspektivische Korrekturen, Alpha Blending und Fog-Effekte.
- Z-Buffer und MIP Mapping benötigen zusätzlichen Speicher direkt auf der 3D-Karte, daher sollten Sie auf wenigstens 4 MByte Videospeicher achten.



Bi-lineare Filter wirken wie ein Weichzeichner auf grobe Pixelstrukturen, können aber keine zusätzlichen Details erzeugen. Detaillierte Grafiken lassen sich erst über MIP-Mapping - optional mit tri-linearen Filtern - erreichen.

litativ gute Filtertechniken legen, so sollen zum Beispiel auch tri-lineare Filter für MIP-Texturen zum Einsatz kommen. Toshiba und Chromatic wollen über den Mpac Media-Prozessor, einem extrem leistungsfähigen Multimedia-DSP, eine multifunktionelle Lösung realisieren, die auch für Modem- und Sound-Unterstützung eingesetzt werden kann. Ebenfalls mit NVidia-Technologie, aber zusätzlich mit SRS-3D-Sound soll die 3D Magic von Jazz Multimedia ausgeliefert werden.

## Fazit

Daß sich 3D-Beschleuniger durchsetzen werden, steht außer Frage. Wer von den zahlreichen Wettstreitern die leistungsfähigste Hardware anbietet, wird sich jedoch erst zeigen, sobald die ersten Spiele verfügbar sind. 3D-Knüller wie Quake von id Software werden von der neuen Hardware am meisten profitieren - Qualitätsunterschiede lassen dann auch einen direkten Vergleich der 3D-Chips zu.

Christian Späthe ■

## Hersteller

**Diamond Multimedia**, Landsberger Straße 408, 81241 München, Tel. (089) 5 46 54-0, Internet: <http://www.diamondmm.com/>  
**ATI Technologies GmbH**, Am Hochacker 2, 85630 Grasbrunn, Tel. (089) 46 09 07-0, Internet: <http://www.atitech.com/>  
**Creative Labs GmbH**, Münchenstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0, Internet: <http://www.creof.com/>  
**Number Nine Deutschland GmbH**, Inselkammerstraße 10, 82008 Unterbaching, Tel. (089) 61 44 91-0, Internet: <http://www.nine.com/>  
**NVidia**: <http://www.nvidia.com/>  
**3D Labs**: <http://www.worldserver.pipex.com/3Dlabs/>  
**Rendition**: <http://www.rendition.com/>  
**Chromatic**: <http://www.mpac.com/>



EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WUNDERBARE WELTEN

# TORIN'S PASSAGE™

INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM

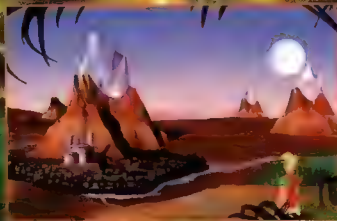
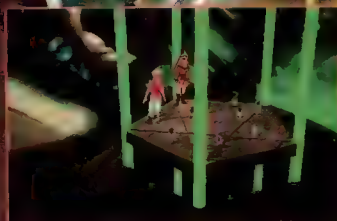
Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentia entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erwachsen wird. Auf seinem Weg durch

Strata kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind.

Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.

3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Garanten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermalt mit Musik von Michel Legrand, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaspiel.

PC CD-ROM  
Windows 85/  
Windows 3.1 - kompatibel  
Deutsche Version



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM  
Name: .....  
Adresse: .....  
Stadt: .....  
Land: .....  
sierra GmbH Deutschland  
Königsplatz 11 · D-70372 Stuttgart  
Postfach 10 15 33 · D-70305 Stuttgart  
Deutschland

Compaq Presario 7170

# Idealer Familien-PC?

Wer seinen PC mit anderen Familienmitgliedern teilen muß, hat es nicht leicht: Ständig bastelt irgend jemand an der Konfiguration herum. Läuft Vaters Tabellenkalkulation plötzlich nicht mehr, ist der Familienkrach vorprogrammiert. Bei Compaq haben sich die Entwickler zu diesem Thema eigene Gedanken gemacht...

**A**usgeliefert wird der Presario in zwei Konfigurationen, in denen sich Monitor und PC inklusive aller weiteren Komponenten befinden. Sie müssen den Rechner lediglich an einem geeigneten Ort aufstellen, Monitor, Maus, Tastatur und Lautsprecher anschließen, und schon kann es losgehen. Wer sich mit der Materie noch nicht auskennt, bekommt von einer freundlichen Dame in Form eines Videoclips die ersten Schritte erklärt. Ein multimediales Lernprogramm erläutert zudem weitere wichtige Punkte im Umgang mit dem neuen Rechner. Direkt nach dem Start von Windows gelangen Sie in ein virtuelles Einkaufszentrum, das Presario Plaza. Von hier aus können Profis direkt zur Windows-Oberfläche springen, Einsteiger dagegen zu Alternativen wie TabWorks und Kid Desk greifen. Bei Kid Desk handelt es sich um einen kleinen Schreibtisch in grellbunter Aufmachung, von dem aus



Durch die einfache Bedienung - im günstigsten Fall kommen Sie mit der Windows-Oberfläche überhaupt nicht in Berührung - kann wirklich jedes Familienmitglied mit dem Compaq umgehen.

Kinder direkt eine Textverarbeitung, Malprogramm, Kommunikationssoftware oder die installierten Spiele starten können.

„Ernsthafte“ Anwender greifen dagegen auf TabWorks zurück: Wie eine Art Notizbuch sind die Anwendungen in thematische Kapitel aufgeteilt, dazu gibt es einen Index, in dem alle installierten Programme nochmals alphabetisch gegliedert sind.

Obwohl der Presario serienmäßig noch mit Windows 3.1 ausgeliefert wird, ist der Rechner auf den Einsatz von Windows 95 bestens vorbereitet. Bei unserem Test konnten wir problemlos das neue Betriebssystem installieren: Sämtliche Hardware-Komponenten, angefangen beim Monitor bis hin zum integrierten Modem, wurden auf Anhieb erkannt und installiert. Über den mitgelieferten Gutschein können Sie Windows 95 kostenlos bis 60 Tage nach dem Kauf anfordern. Keinen Anlaß zur Kritik gibt der Umfang der mitgelieferten Anwendungen, die die Bereiche Unterhaltung, Produktivität und Kommunikation ausreichend abdecken.

Als positiv zu erwähnen ist schließlich noch das moderne Powermanagement: Nach einer definierbaren Zeitspanne werden Festplatte und Monitor in einen Stromsparmodus geschaltet. Ergonomisch bietet der Compaq ein gemischtes Bild:



<b>CPU:</b>	Pentium 90 MHz
<b>Grafik:</b>	S3 Trio64 Onboard, 1 MByte DRAM
<b>Sound:</b>	ESS Soundchip Onboard, SoundBlaster kompatibel, 16 Bit
<b>Modem:</b>	Internes Faxmodem bis 14.400 Bit/sec
<b>CD-ROM-Laufwerk:</b>	Mitsumi FX-400 (4-fache Transferrate)
<b>Festplatte:</b>	Maxtor 7850AV, 840 MByte
<b>RAM:</b>	8 MByte RAM serienmäßig
<b>Gehäuse:</b>	Desktop-Gehäuse, Schnittstellen, Lautstärkeregler, Mikrofon- und Line-In-Eingang an Gehäuserückseite, keine Reset-Taste
<b>Monitor:</b>	15 Zoll Bildschirmdiagonale, Stromsparfunktion
<b>Sonstiges:</b>	Tastatur, Maus, zwei Passiv-Lautsprecher
<b>Betriebssystem:</b>	Windows 3.1, DOS 6.20, Gutschein für Windows 95
<b>Spiele:</b>	Lode Runner, King's Quest VII, SimCity 2000 (alle deutsch)
<b>Anwendungen:</b>	Microsoft Money, Novell Perfect Works 2.0 mit Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbank, Zeichen- und Malprogramm (alle deutsch)
<b>Unterhaltung:</b>	Compton's Interactive Encyclopedia (englisch)
<b>Kommunikation:</b>	1 & 1 Btx-Dekoder, CompuServe WinCim 1.0.4, Delrina WinFax Lite (alle deutsch)
<b>Sonstiges:</b>	Deutsches Lernprogramm für Einsteiger, TabWorks und Kid Desk als alternative Oberflächen
<b>Preis:</b>	3.899 Mark

Monitor und Tastatur sind von guter Qualität, der Lüfter sowie die Maxtor-Festplatte fallen allerdings durch ihre überdurchschnittlich hohe Geräuschkentwicklung unangenehm auf. Für moderate 3.899 Mark bekom-

men Sie mit dem Presario 7170 einen überraschend angenehm zu bedienenden Rechner, der auch für erfahrene Anwender ausreichende Rechenleistung und Software bereithält.

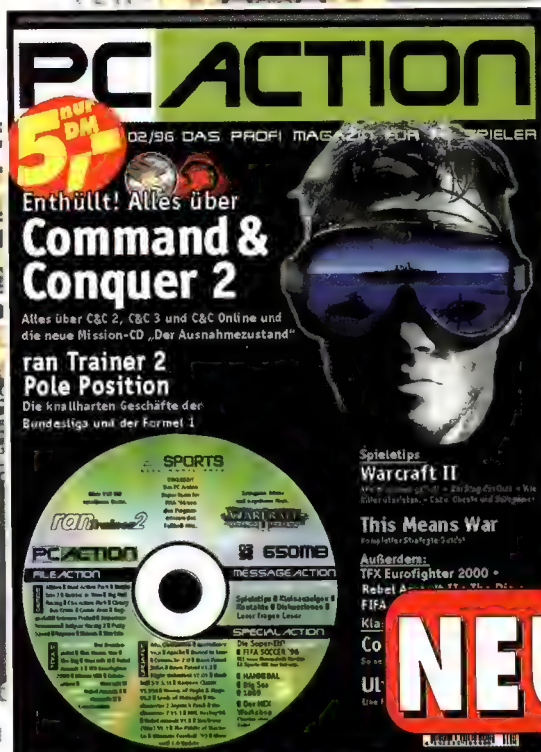
Christian Späthe ■



DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



Das Profi-Spielmagazin für den PC-User.

Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips und Hilfen zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kom-

petente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC-Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: neue Demos, Updates, Patches,

neue Codes, Levels, Maps, Mannschaften, Spielzusätze, Savegames und Schummelsoftware.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 5,- jetzt im Zeitschriftenhandel!

AB 17. JANUAR IM HANDEL ERHÄLTLICH!

## Windows 95 im Griff - Teil 4

# Installation



In den beiden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf der PC Games CD müssen einige Änderungen vorgenommen werden. Ersetzen Sie die Zeile in der CONFIG.SYS durch den richtigen CD-ROM-Treiber.

Es was seltener sind die Fälle, daß sich anschließend überhaupt nichts mehr tut - beim Booten verlangt das System eine mysteriöse Datei, meldet irgendwelche Beschädigungen oder fehlerhafte Verknüpfungen. Selbst ein Profi muß dann das Handtuch werfen. Es hilft nur noch eine Neuinstallation der gesamten Software. Besonders ärgerlich ist es dann, festzustellen, daß man vor der eigentlichen Windows-Neuinstallation auch noch das alte DOS 6.0 und Windows 3.1 auf die Platte kopieren muß, und daß dieser Vorgang gut und gerne einige Stunden dauern kann. Glücklicherweise gibt es eine Möglichkeit, Windows 95 zu installieren, ohne sich vorher mit DOS 6.0 bzw. Windows 3.1 herumzuschlagen - und diese besteht unabhängig davon, ob Sie die Win 95-Vollversion oder nur das Update besitzen. Wenn Sie bereits jetzt die folgenden Schritte befolgen und sich eine

spezielle WIN95-Startdisk anlegen, sparen Sie im Falle eines Windows-Totalzusammenbruchs viel Zeit und Nerven. Sie benötigen dann nämlich nur eine leere, formatierte Festplatte, die WIN95-CD und die besagte Diskette.

### Um diese Diskette anzufertigen, gehen Sie wie folgt vor:

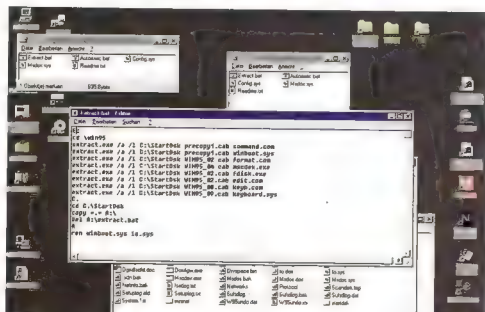
1. Legen Sie Ihre Win 95-CD und eine leere, formatierte HD-Diskette in Ihren Computer ein.
2. Legen Sie ein neues Verzeichnis mit Namen C:\STARTDSK auf Laufwerk C an.
3. Kopieren Sie alle Dateien im Verzeichnis W95SPEZ von der PC Games-CD-ROM nach C:\STARTDSK.
4. Kopieren Sie Ihre DOS-CD-ROM-Treiber (z. B. TEAC\_CDA.SYS) nach C:\STARTDSK.
5. In C:\STARTDSK liegt eine Datei namens CONFIG.SYS. Vervollständigen Sie die darin befindliche Zeile mittels eines

Windows 95-Benutzer, die seit längerem mit dem neuen Betriebssystem arbeiten, kennen das Problem: oft genug passiert es, daß Windows 95 ohne einen ersichtlichen Grund abstürzt.

- Texteditors durch Angabe Ihres CD-ROM-Treibers und der erforderlichen Parameter (Sehen Sie, wenn nötig, in Ihrer bisherigen CONFIG.SYS nach).
6. Überprüfen Sie, ob die Datei AUTOEXEC.BAT im Verzeichnis C:\STARTDSK die gleiche Laufwerksbezeichnung enthält wie CONFIG.SYS im Verzeichnis C:\STARTDSK (z. B. „MSCD001“).
  7. Führen Sie die Datei EXTRACT.BAT in C:\STARTDSK durch Doppelklick aus. Diese Batchdatei wandelt Ihre frisch-formatierte Diskette unter anderem in eine Bootdiskette um.
  8. Versuchen Sie, von der Diskette zu booten. Wenn Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk ansprechen können, und Ihr Tastatur-Treiber funktioniert, sind Sie mit Ihrer Startdiskette fertig.
  9. Falls Sie nicht die Win 95-Vollversion, sondern nur das Update besitzen, werden Sie bei der Neuinstallation von Windows 95 nach Diskette 1 Ihrer Windows 3.1-Version gefragt.

### Achtung:

- Die Datei EXTRACT.BAT geht davon aus, daß Ihr CD-ROM den Buchstaben D: trägt. Sollte das nicht der Fall sein, so ändern Sie die Pfadangaben in dieser Datei bitte entsprechend, BEVOR Sie die unten aufgeführten Schritte ausführen.
- Sollten Sie in Ihrem System mit mehreren Festplatten arbeiten und haben Sie bestimmte Windows-Anwendungen auch auf anderen Platten als C: installiert, so sollten Sie diese Festplatten vor der WIN95-Neuinstallation ebenfalls formatieren, da das Betriebssystem sonst automatisch Verknüpfungen zu diesen Anwendungen herstellt. Da diese Anwendungen mit hoher Wahrscheinlichkeit wichtige DLL-Dateien in Ihrem Windows-Verzeichnis abgelegt haben, führen diese Verknüpfungen zu erneuten Fehlermeldungen.



Falls Ihr CD-Laufwerk nicht den Buchstaben D: trägt, müssen Sie die erste Zeile der Datei EXTRACT.BAT entsprechend verändern.



# PC GAMES ABO

## plus ein kostenloses Spiel!



„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Lassen Sie sich verzaubern von fremden Welten, geheimnisvollen Orten, rätselhaften Wesen und den vielen magischen Dingen, die nur darauf warten, von Ihnen entdeckt zu werden. „Wizardry 7“ bietet Ihnen:

- Farbenprächtig animierte Grafiken
- Digitalisierte Soundeffekte
- Knifflige Rätsel, spannende Kämpfe
- Interaktion mit zahlreichen Nicht-Spieler-Charakteren

Benötigt: AT 386 (oder schneller), 577 KB RAM, Festplatte, VGA-Karte, CD-ROM.

Unterstützt: Maus, alle gängigen Soundkarten.



„Retribution“ - das packende 3D-Aktionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Als Nachwuchs-Pilot sind Sie Teil eines Sonderkommandos auf dem Außenposten Aphelion, der im Laufe der 28 Missionen sämtliche gegnerischen Stellungen vernichten soll. „Retribution“ bietet Ihnen:

- Starke Animationen und digital, Sprache
- Realistische Landschaften durch „Logi-Scape“
- 11 Haupteinsätze, 6 Trainingseinsätze
- Umwerfende Vielfalt von Spezialeffekten

Benötigt: AT 386 DX/40, 580 KB RAM, 4 MB VGA-Karte, CD-ROM. Unterstützt: Joystick, Maus, Soundkarte. Lauffähig bis MS-DOS 6.x. Nicht lauffähig auf Windows 95-Systemen.



„Whale's Voyage“ - Wirtschafts-simulation und Adventure in Einem! Komplett in Deutsch.

Das wohl beste Spiel der Entwickler-Crew von NEO: Sie finden sich auf dem Planeten Catra wieder. Seit geraumer Zeit sitzen Sie hier mit Ihrer Mannschaft und versuchen, der Langlei- weile zu entkommen. Das reichhaltige Waren- angebot auf diesem Stern schreit förmlich da- nach, daß Sie sich als umherziehender Händler betätigen: mit Ihren letzten Credits steigen Sie in ein lukratives (aber nicht ungefährliches) Geschäft ein... **Systemanforderung:** Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit min. 1 MB Speicher und 100% VGA- kompatibler Grafikkarte.

## Das Abo ist jederzeit kündbar!

PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - Im Abo: ● Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielemarkt mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM. Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind. ● Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. ● Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück. ● Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips-&Tricks-) Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit an:  
**COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**  
(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe); Ausland 132,-/Jahr)

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**  
(DM 79,-/Jahr (= DM 6,58/Ausgabe); Ausland: 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ WIZARDRY 7 (Art.-Nr. 1080)  
☐ RETRIBUTION (Art.-Nr. 1081)  
☐ WHALE'S VOYAGE (Art.-Nr. 1082)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung:

Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittelt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung  
☐ Bequem per Bankinzug

Konto.-Nr.

BLZ

PG 0196

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.

Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläßt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an  
**COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Blue Byte und PC Games präsentieren:

# Battle Isle 3 Gewinnspiel

Der Schatten des Imperators konnte auch international einige Erfolge feiern. Erstklassiges Design und hervorragende Spielbarkeit zeichnen den aktuellen Teil der Battle Isle-Saga aus. Jetzt können Sie dem Imperator erst recht die Zähne zeigen und mitgewinnen. Blue Byte und PC Games verlosen folgende Preise unter denjenigen, die die Preisfrage richtig beantworten.



## 1. Preis: Das Paket

Ein Paket aus allen bisherigen Produkten der Firma Blue Byte und den nächsten vier Produkten

## 2. bis 4. Preis: Spitzenklang

Je ein Lautsprecherpaar MT Multimedia SBC 630, 650, 675 der Firma Jöllenbeck

## 5. Preis: Joystick

Ein Joystick PC Flight Force Pro, ebenfalls von der Firma Jöllenbeck

## 6. bis 10. Preis: 3 Spiele

Je eine Vollversion von Schatten des Imperators - Battle Isle 3



**Die Preisfrage:**  
„Battle Isle 3 läuft unter welchem Betriebssystem?“

- A) DOS
- B) OS/2
- C) Windows 3.1/Windows 95

Schicken Sie eine Postkarte mit Ihrer Antwort an:

CompuTec Verlag  
Redaktion PC Games  
Kennwort: Blue Byte

Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Nicht teilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von Blue Byte und des CompuTec Verlags.  
Einsendeschluß: 6. Februar 1996



# Xpress yourself

## MUSIK PUR!

freies Arrangieren auf  
8 Spuren  
rund 450 MB  
Super Sounds  
viele Sound-Effekte  
für Anfänger und Profis...

... und zusätzlich das  
MAGIX music NetWork als  
kostenloses Forum für alle  
Musikfreunde. Dort gibt es  
NetWork Charts zum  
Mitmachen, eine  
Demotapezentrale und  
Wettbewerbe.

Mailbox-Info: 089-7692061



# 99,-

**Ja, ich möchte**

- ☐ Infos zum kostenlosen  
MAGIX music NetWork

### Bestellung

- ☐ Ich bestelle den MAGIX music maker  
mit 450 MB Super-SoundPool für DM 99,-
- ☐ Ich bezahle mit beiliegendem Vermahlungsscheck
- ☐ Bitte per Nachnahme senden (zzgl. DM 7,50 Gebühr)

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Telefon \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_

PC-GAMES 12995

MAGIX NetWork, Kürnbergstraße 35, 81869 München

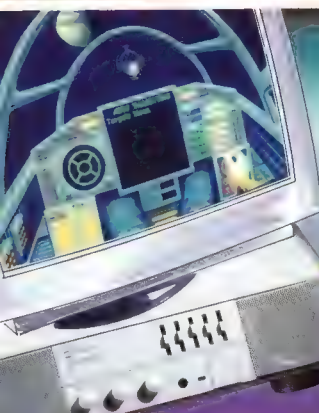
**MAGIX**  
music NetWork

MAGIX Entertainment  
Kürnbergstraße 35  
81869 München  
Telefon 089/7692061  
Telefax 089/7692061  
BITX • MAGIX #

Erhältlich im Computer-, Musik- und Buchhandel und bei:

- Vobis ■ Escom
- Schadt Computer ■ Karstadt
- Brinkmann ■ Schaulandt

Die angegebenen Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen



### SBC 605 STEREO LAUTSPRECHERSATZ

Multimedia Lautsprecher mit Kopfhörerbuchse, Magnetisch  
abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost,  
Höhen-Unterstützung inklusive Netzteil

unverbindliche Preisempfehlung  
DM 59,95



### SV 740

#### AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO),  
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-  
Unterstützung, Betrieb über Batterien  
möglich, inklusive Netzteil.

unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95



### SV 720 AEROSPACE

Integrierter 70 Watt (PMPO) Verstärker,  
Bassbooster, Kabelfernbedienung,  
9 V DC-Netzteil und Batteriefach  
Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz.  
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert

unverbindliche Preisempfehlung DM 79,95

# Sphärenklänge...

## Das absolute Klangerlebnis

### DM 129,95 2-BOX SYSTEM

Magnetisch abgeschirmt, 80 Watt (PMPO), 2-Box-System,  
Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung,  
Betrieb über Batterien möglich, inklusive Netzteil.

unverbindliche Preisempfehlung DM 129,-

# KARSTADT

Sega und PC Games präsentieren:

# Das große SEGA Gewinnspiel



Mit  
Virtua Fighter  
Remix für die Diamond  
Edge 3D möchte das bis-  
lang nur als Hersteller erst-  
klassiger Konsolenspiele be-  
kannte japanische Unternehmen  
nun neue Maßstäbe im Bereich der  
Prügelspiele setzen. Darüber hinaus  
erscheinen noch im Frühjahr Ecco the  
Dolphin, Tom Cat Alley, Sonic the  
Hedgehog und Comix Zone für Win-  
dows 95 und Windows 3.1! Zur  
Premiere von SEGA PC, so lautet  
der Name des erst kürzlich ge-  
gründeten Labels, verlosen  
SEGA und PC Games zwei  
Diamond Edge 3D und  
exklusive Polo-  
shirts.

1. und 2. Preis:

## Diamond Edge 3D

Die Diamond Edge 3D ist die Grundausrüstung für die Spiele von morgen.

- \* 300.000 Polygone/Sekunde
- \* 12 Millionen Texels/Sekunde
- \* Video-Texturing von 3D-Objekten
- \* Gouraud- und Phong-Effekte
- \* 16 Bit Wavetable-Soundkarte
- \* Software MPEG-Playback
- \* 2 SEGA-Saturn-Control-Ports
- \* Digitaler Gameport
- \* Plug & Play unter Windows 95

Außerdem:

**20 exklusive SEGA Polo-Shirts**

Schicken Sie Ihre Antwort auf einer Postkarte an:

**Computec Verlag**  
**Redaktion PC GAMES**  
**Kennwort: SEGA**  
**Isarsstraße 32-34**  
**90451 Nürnberg**

## Preisfrage:

**„Welches SEGA-Spiel läuft nur  
mit der Diamond Edge 3D?“**

- A) Comix Zone
- B) Sonic the Hedgehog
- C) Virtua Fighter Remix



# „BLAST ZUM ANGRIFF!“

Sie sind ein furchtloser Soldnerkommandant, der ausschließlich vom Kampf lebt. In der durch Kriege zerrissenen Welt von WARHAMMER herrscht kein Mangel an Angeboten für Ihre hartgesottenen Truppen. Orcs, Skaven, Goblins und die grausamen Kreaturen des Chaos haben gelernt, Ihren Namen mit Respekt auszusprechen. Ehre, Ruhm, Moral? Dies sind Begriffe für schlichtere Gemüter oder diejenigen, die reich genug sind, es sich leisten zu können. In den langen Jahren, in denen Sie der Spur der Schlachten gefolgt sind, war nur Gold Ihr Begehr. Bis jetzt.

Seltene Ereignisse werfen ihre Schatten im Imperium voraus und die Orakel prophezeien eine Zeit der Schlachten und des Leids. Für Entscheidungsschwäche bleibt keine Zeit, denn wer sich nicht für eine Seite entschieden hat, wird vom kommenden Sturm wie ein Blatt im Wind hinweggefegt werden. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, für Ihre Grundsätze einzutreten – das Zögern von einer Sekunde bedeutet eine Einladung für den Tod.

## Gewaltige Leistungsmerkmale:

- Betrachten Sie die Schlachten aus einem beliebigen Blickwinkel. Sie besitzen volle 360 Grad-Bewegungsfreiheit in der dreidimensional scrollenden Landschaft.
- Kontrollieren Sie gewaltige, unterschiedlichste Armeen – wählen Sie zwischen 25 verschiedenen eigenen Einheiten. Kämpfen Sie gegen Gegner, die mehr als 30 verschiedene Einheitentypen aufstellen können.
- Verschiedene Spielwege, die Ihnen die Freiheit lassen, Ihre Missionen selber zu planen und auszuführen.
- Echtzeitkämpfe in Spielhallenqualität versetzen Sie mitten in das Geschehen.
- Erstklassige 256-Farben-SVGA-Grafik, die die WARHAMMER-Welt zum Leben erweckt.
- Getrieben von der WARHAMMER-Fantasy-Bank der Games Workshop angelehnt.
- Über 30 Charaktere mit voller Sprachausgabe, daneben atemberaubende Musikinstrumentalmalung und realistische Soundeffekte.

Erhältlich für Windows 95 CD und Sony Playstation

**GAMES  
WORKSHOP**

All rights reserved and published by Games Workshop Ltd. All rights reserved. Warhammer is a registered trademark of Games Workshop Ltd. Warhammer is a registered trademark of Games Workshop Ltd.



Mindscape International  
Zoppeltstraße 321  
45740 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel: 0201 93 41-11  
Fax: 0201 93 41-29



Warner Interactive und PC Games präsentieren:

# Das große Gewinnspiel

Command & Conquer hat vor allem in Deutschland eine riesige Echtzeitwelle ins Rollen gebracht. Alle warten deshalb schon sehnsüchtig auf Z, ein Strategiespiel, das sich sowohl im Gameplay als auch in der Präsentation von der Konkurrenz erfrischend abhebt. Warner Interactive und PC Games geben Ihnen deshalb die Möglichkeit, eine Flugreise nach London zu gewinnen und die Geburtsstätte persönlich unter die Lupe zu nehmen.

Die Preisfrage: „Wie heißt der Robotergeneral in Z?“

**1. Preis: Der Z-Trip nach London**

- viertägige Flugreise mit Übernachtung für 2 Personen!
- Transfer mit Warner Limousinenservice!
- Besuch bei den Kultprogrammierern The Bitmap Brothers
- Besuch der ECTS - Die Softwaremesse in London
- DM 1.000 Taschengeld
- 1 Jahresabo von PC GAMES

**2. bis 50. Preis: ein exklusives Z T-Shirt**



Schicken Sie Ihre Antwort auf einer Postkarte an:

Warner Interactive Entertainment  
Z Gewinnspiel  
Lachnerstraße 2  
22083 Hamburg

Teilnahmeberechtigt: Personen ab 18 Jahren. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Nicht teilnahmeberechtigt: Mitarbeiter von WIE und des Computec Verlags. Die Erfassung erfolgt über eine Adress-Datei. Einsendeschluß: 28. Feb. 1996





# Die Schummelsoftware

- ohne teure Zusatzhardware -

## für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

### ■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

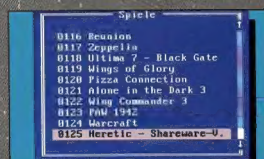
### ■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

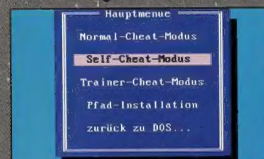
### ■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



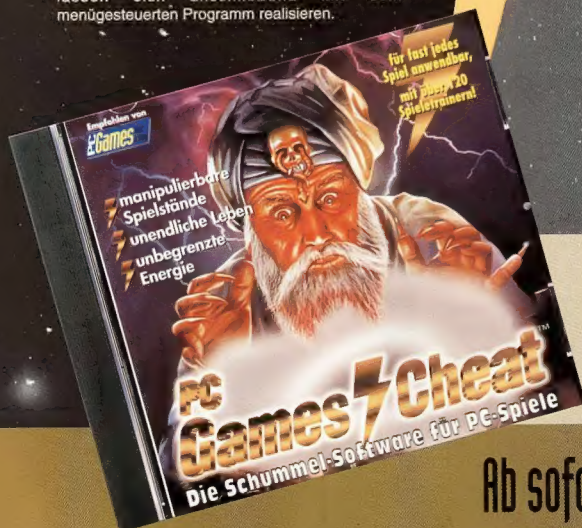
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufzurufen.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- ⚡ benutzerfreundliches Menüsystem
- ⚡ mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- ⚡ eigene Trainer können erstellt werden
- ⚡ ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95\*** im Handel.

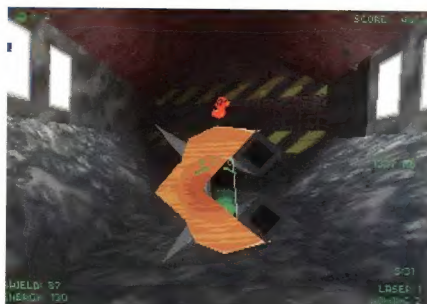
\*) unverbindliche Preisempfehlung.



## COMING UP!

## DESCENT 2

Interplay klagt keine Spielideen, Interplay verfeinert sie nur. Descent schien zu Beginn nicht mehr als ein x-beliebiges 3D-Actionspiel zu werden, konnte aber durch seine unbeschreibliche Engine mehr als überzeugen. Descent 2 wird zwar nicht mehr so viele Innovationen wie der erste Teil zu bieten haben, trotzdem darf man wieder auf astreines Level-Design und nette neue Features gespannt sein. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten Ausgabe!



## DOLBY SURROUND

Guter Sound wird auch bei Spielen immer wichtiger - nicht umsonst verkaufen sich momentan selbst Soundkarten der oberen Preiskategorie wie warme Semmeln. Wir beschäftigen uns in der nächsten Ausgabe mit dem Thema Dolby Surround und was es dem Spieler eigentlich bringt. Können Sie sich vorstellen, wie es klingt, wenn ein Lasergeschoß eines Tie Fighters an Ihren Ohren vorbeirauscht wie ein Intercity Express?

## CYBERMAGE

System Shock hat gezeigt, was passiert, wenn Origin ein 3D-Actionspiel entwickelt: tadellose Grafik und Gameplay ohne Grenzen! Mit Cybermage haben sich die Texaner ähnlich hohe Ziele gesteckt, ob Sie diese allerdings auch erreichen, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe!



## ACCLAIM MACHT DAMPF

Gleich zwei Konsolenumsetzungen erwarten uns im Januar: Batman Forever und Judge Dredd sind wohl jedem Comicfan und Kinogänger ein Begriff. Wir haben die beiden Jump & Runs unter die Lupe genommen. Außerdem erscheint Revolution X, eine Automatenumsetzung mit den Stars von Aerosmith.



## ADVENTURE SOFT

Momentan werkeln Mike Woodruff und sein Team an einer Persiflage auf Filme und Romane aus dem weiten Gebiet der Science Fiction. Wenn die bissigen Kommentare und versteckten Seitenhiebe nur halb so gut sitzen wie bei Simon the Sorcerer, so muß Roger Wilco (im Augenblick Weltraumschelm Nummer 1) wohl bald das Feld räumen. Wir haben Adventure Soft einen kurzen Besuch abgestattet, stellen das erfolgreiche Team vor und bringen die Screenshots von „Simon im Weltall“.

## RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Kann der zweite Teil wirklich durch besseres Gameplay überzeugen. Einige Insider beschneigen Rise 2 eine Spielbarkeit, wie sie eigentlich nur Super Street Fighter zu bieten hat. Spätestens nächsten Monat wissen wir mehr.



Die PC Games  
Ausgabe 03/96  
erscheint am  
7. Februar 1996



Erleben Sie virtuelle Welten

# Jewels of the Oracle

Eine faszinierende  
Entdeckungsreise  
zu den Ursprüngen  
der Zivilisation



CD-ROM für MAC + PC

Jewels of the Oracle, ein mystisches, spannendes interaktives Abenteuerspiel, lädt Sie in eine sagenumwobene, dreidimensionale Welt ein. Lassen Sie sich in den legendären vorsumerischen Stadtstaat Nisus in der Gegend zwischen Euphrat und Tigris entführen. Nur diejenigen, die mit Intelligenz, Kombinationsgabe und Geduld die Rätsel in den 24 Räumen um die Brunnenhalle lösen, finden Eintritt

und Aufnahme in der wohlhabenden Stadt Nisus.

Jewels of the Oracle ist ein Abenteuer auf CD-ROM, das Maßstäbe in Hinblick auf 3D Design, Spannung und Multimedialität setzt.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

Herausgegeben von:



Frankfurter Ring 213  
80807 München  
Tel. 089/324 66 200  
Fax 089/324 66 204



„Das zur Zeit mit Abstand beste  
Pinball-Spiel für den PC!“ PC GAMES

„Dieses Teil ist so realistisch, daß man fast schon Angst  
um den guten alten Flipper haben muß!“ POWERPLAY



PC CDROM



~~VIRTUAL~~ REALITY.

empire  
INTERACTIVE

IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON  
**BOMICO**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE